GAME SOFTWARE

电子游戏软件

2007年10月上
定价9.80元

特稿!!
难为知己难为敌
游戏中的反英雄角色

卷头特集
新型号PSP-2000
地狱解剖

彻底攻略
最终幻想12国际版
狂野历险XF
伪之轮舞曲
SD高达G世纪 交叉火力

无双报道
GT赛车5 序章
勒颈/美丽块魂
罪恶工具2

新作特报
大众高尔夫5
西游记 金角银角的阴谋



精美赠品
《太鼓达人DS》帖纸

KOF极限冲击A
连续技全解
使命召唤4
最新超热视频冲击
Wii异类作 末路英雄
超变态影象!

DVD
70分钟满载

本刊独家专访《光环3》主制作人
《光环3》最后的秘密
NDS版《光环》是否存在?
《光环》团队对《杀戮地带2》的评价是?

ISSN 1006-5032



9 771006 503000 19>

酷连载! 值得看!
真·风神制作
《F先生的口袋》连载最终回!/《名越武艺帖》第二回
解构恐惧/猎狐犬基地

《格斗之王·极限冲击A》连续技全解
《使命召唤4》最新超热冲击!
Wii异类作《末路英雄》超变态影象!


口袋迷的1001问
口袋妖怪特训营！
2007


口袋迷的1001问
口袋妖怪特训营！
2007
口袋迷
POKEMON FAN


神秘赠品

8月23日
全国上市

5.8元
超值定价

总86期
2007年16期

POCKET GAMER
电子天下 掌机迷
零售价5.80元
2007年16期 Vol.86

三大特稿
1 危机核心一触即发 FF7背景世界观剖析
2 追忆CAPCOM的动作世界
3 银色的天空

最速！最全！大攻略
SD高达G世纪 交叉火力
狂野历险XF 交叉火力
伪之轮舞曲 极魔界村 改
大金刚 丛林攀爬者





So COOL

COVER PEOPLE
谢霆锋 Nicholas

No.23
SEP 2007
9
优惠价:15元



Bikini Girl

ROXY 与性感美女的热力共演

SNEAKER 07'假期严选性能鞋款大

THE TIDAL CURRENT IS MY ATTITUDE
潮流穿搭完全提案



HANDSOME BOY
小男人大男孩风潮

15$^+$造型大公开 50$^+$必备单品直击



超易搭球鞋
美&日两大 STREET STYLE

最强的美系&日系服装×球鞋搭配

SoCool
本月独家奖品



CHUCK TAYLOR
ALL STAR PRINT XHI

SUMMER KEY WORDS
海滩 + 登山 两大渡假造型

'07 SUMMER GYM FASHION

SPORTY MODE
真我运动浪潮

2007.08.28 全国上市!!



电子游戏软件

GAME SOFTWARE

2007年10月上

旬刊 创刊时间1994年 定价9.8元

封面主题「狂野历险XF」

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

CONTENTS

■主办单位：中国电子学会 ■主管单位：中国科学技术协会 ■社长：李志武 ■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社 ■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆 ■执行主编：杨柯来 ■责任编辑：邹中林/魏希宁/乔沛 ■美术制作：郑京伟 ■联系地址：北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话：010-64472729-412 ■编辑部电子邮件：dr@vgame.cn ■传真：010-64472184 ■邮购电话：010-64472177/64472180 ■广告电话：010-64472187 ■广告联系：杨帆 ■广告电邮：adv@vgame.cn ■印刷：北京乾沣印刷有限公司 ■订阅：全国各地邮局 ■国内刊号：CN11-3505/TP ■国际刊号：ISSN 1006-5032 ■邮发代号：82-648 ■广告许可：京海工商广字0110号 ■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所 ■官方主页：www.vgame.cn ■官方论坛：www.magiczone.cn

NEW!! PSP 解析!!

更轻更薄更强大更多功能——新型PSP将会变得更有魅力

索尼电脑娱乐公司（SCE）预定将于9月20日发售新型PSP产品——PSP-2000型。此次的最新产品不同与以往的更新升级，而是改变整体框架设计，并增加新的影像输出和数字电视接收功能。通过变更构造设计和制作硬件材料，新型PSP产品将变得更薄（减少4.4毫米）、更轻（减少91克），系统中央内存从32MB增加到64MB，游戏电池体积缩小的同时续航能力没有缩减，并且可以确保和PSP-1000拥有一样的响应时间和交互功能。CPU的响应频率依然是333赫兹。此外，新型主机还对应专用影像输出数据传输线（单卖）和电源变压器（单卖）。从9月20日开始，在各大小零售店里PSP销售的型号全部都将变成新的PSP-2000型，而没有卖出库存的PSP-1000型将以开放价格销售。有机会得到产品的真实样机，下面将以PSP-2000的实际使用为主进行介绍。 □文/龙马

PSP-2000型将会变得更轻、更薄，而且又增加了影像输出和数字电视信号接收功能，这样的新型PSP就连不玩游戏的一般年轻人也都会被吸引吧。本来轻巧便捷、性能强大就是PSP-1000的独特魅力，现在主机又再次缩减体积重量并增加功能，新PSP-2000的魅力真是无法阻挡啊。

拥有这样的PSP，在外出旅行旅馆休息时，可以随时接续旅馆的电视机观看UMD影片或者享受PSP游戏。对于玩游戏的人来说，更合理的键位安排设计，扬声器的位置改变，才是最重要的新功能。另外，对于使用耳塞玩游戏或者享受音乐的人来说，新设计的模拟遥控器也可以大大减少操作错误。

新的掌机来了

日版发售信息确定
9月20日发售 19,800日元!

限定版将提前普通版一周

根据得到的消息，在日本国内将发售作为PSP-2000型的限定版产品，名字为"核心危机"最终幻想VII"10周年限定版"。作为限定版产品，里面包括的东西有：新型PSP（PSP-2000 ZS）最终幻想VII 周年10限定版一台（主机背面印有限定版编号），《最终幻想VII核心危机》主角武器饰品一件，PSP游戏软件《FFVII 核心危机》一部。



↑让人看一眼就想得到的限定版。

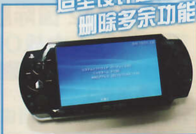
除了轻以外的变化

通过实际接触可以直观地发现和旧机型各种不同的感觉，首先就是轻。虽然已经知道实减轻的重量为91克，可是真正的比较仍然会有"很轻"的感觉。不过，主机表面金属的感觉依然没有变化。虽然旧型号主机在发售之初就给人坚实金属的风格，但是抓住PSP两边向中心扭的时候还是有"可以辨断"的感觉。可是在PSP-2000型上就感觉不到这个。使用指尖触摸主机按键表面也可以感觉到变化，特别是类比摇杆，操作变得比之前更加舒适容易。所有的按键都有一种牢固的感觉。

之前的模拟遥控依然保留，对应PSP-2000型的遥控设备是PSP-S140。遥控不仅小型化，包括开始/暂停和前进/后退等按键都得到重新编配，错误动作也得到减少。

另外，PSP-2000型专用数字电视接收器（PSP-S310）也将在新型PSP发售的同一天，以零售价格6980日元销售。该设备无法对应旧款PSP。启用电视接收器需要通过菜单选择确认，此外，因为要保存频道和地区设定，所以在使用该设备时需要插入记忆棒保存个人设定。频道切换时间约为1~2秒。

造型设计进化 删除多余功能



PSP-2000型将从9月起陆续在日本、北美地区和欧洲地区销售。日本国内的销售价格由旧型的20790日元变为19800日元，售价约降低5%。另外，现在销售的PSP-1000型的价格将作为建议零售价销售。

保持金属感的同时突出新风格

PSP-2000的表面积和之前推出的产品比较没有变化，只不过是主机背面进行了4.4毫米的缩减。缩减以主机背面银色圆环为中心，废除左右两边的突起造型设计。

UMD的光驱开关将会比旧型主机更靠近OPEN键，但是需要使用手指轻轻推动打开。使用时只要稍微用力即可。插入UMD时的支撑设计已经消失，打开关闭时的金属撞击声音也消失了，让人印象深刻。想要读取UMD内容的话，先要打开UMD光驱仓盖，然后推入UMD光盘可以和2枚引导针锁定吻合。另外，仓盖也有小型固定锁定设计。仓盖还设定有固定张力，在达到完全禁闭或者开启的状态时可以保持稳定。UMD光碟轻轻弹出的设计被废除。电池仓盖开关也稍微发生了一些位置变化，只不过是稍微发生横向移动。电池打开按键设计变小，虽然最初会感觉不适，但是这确实比1000型要容易开启。

其他地方也有很多变更点。首先是正面左右两侧扬声器的位置稍微向上移动。开口部由之前的4个变为2个，因为玩家在游戏的时候不会触到扬声器，声音也变得更清晰。扬声器自身发声构造没有变化，这只是单纯的感觉罢了。

从外形上来看，可以直接发现表面设计安排发生变化。液晶画面左右两侧可视角度增大，可以看到这个部分的设计以平面为中心，两边向下发生略微下降。这也是为了确保2000型变得更轻的设计吧。

更轻更薄更好 携带更加方便

←新型主机厚度缩小不少，以后携带就更加方便了。

↓取消了突起的手握设计，主机上方的接口安排也发生变化。OPEN键消失了，取而代之的是USB端口。



支持高清输出 电视享受游戏

→主机的新功能就是可以对应各种高清晰电视，输出高质量的游戏和影像画面。

对应各种影像输出设备

横向设计的耳机插座遥控端口变成了视频输出端口，和旧机型不同，因此无法使用1000型的遥控功能。可以使用的视频输出端口接续输出端子有很多种，包括单卖的AV端子、D端子、集成AV端子（以上价格为2800日元）、S端子（价格为2200日元），可以对应各种外部图像显示设备。



↑玩家也可以在电视屏幕上选择命令。需要注意，不论在电视上显示游戏还是影像画面时，此时PSP都无法显示图像。



←对应最强影像输出的D端子，需要单买。

影像输出可以支持逐行扫描

新型PSP将会支援强大的影像输出，但是，要注意游戏画面不支持隔行扫描显示。PSP-2000型的实际启动时间和1000型的15秒钟一样，没有增加和减少。根据光盘数据大小的不同，主机的最大启动时间和之前宣传语中一样，另外根据UMD的数据传输等，由于游戏的容量不同启动的时间也会发生变化。



现在开始介绍PSP-2000型最大的魅力，就是对应各种外部影像输出设备的功能。通过使用之前介绍的外部影像输出端子接续视频输出端口，然后再选择系统菜单中的相应选项命令，按住碟片播放控制键即可播放。如果使用了视频输出功能的话，那么所有的图像和声音都只将通过外部设备显示，而PSP主机自身将不会显示或者发声。输出扫描可以通过在系统菜单设定，选择逐行扫描或者是隔行扫描。需要注意的是，隔行扫描只支持NTSC，无法对应欧洲标准的PAL方式。另外还有一点，游戏的影像输出方式只对应逐行扫描，无法支持隔行扫描。另外，影像输出功能还可以播放记忆棒保存的视频档案、UMD视频、系统菜单文件等所有支持隔行扫描输出的文件。也就是说，所有的游戏影像都只有通过S端子或者AV端子才能显示出来，而D端子和集成端子则需要对应的AV转换接续器。

游戏的影像输出解析度和PSP画面是同样的480比272点阵，但是UMD视频文件等可以支持最大720比480点阵图像。另外，网络浏览器和远程控制表示可以支持612比408点阵（对应电视机安全范围）输出。在输出游戏影像时，电视上面的画面四周会有黑框显示。对于打游戏的人来说有一种说不出的新鲜感。

为主机购买各种外设提高魅力

还有，PSP-2000废除了许多旧型产品不经常使用的接口。新型PSP的红外线传输设计已经被取消，现在这个位置已经变成了无线局域网开关。另外，记忆棒插入位置也从左下部上移到了左上部，开启仓盖变得更小，打开方式也从背部开启方式变成主机侧面插入方式。虽然记忆棒开口部变小，但是在实际应用当中并没有感觉到数据传输发生变化。





←新型PSP的各种硬件设计都发生了改变。



↑目前推出的6种颜色主机，相信以后还会推出红绿颜色系列。

至于产品的屏幕画面，液晶显示的480比272点阵解析度没有任何变化，但是画面脱拽程度也和1000型毫无二致。尽管新型PSP的液晶屏幕上面设计有USB端口，但是端口左右两边的插孔位置都没有发生变化，照相、摄像、GPS信号接收器等外设产品依然可以使用。另外，PSP-2000型也同样公布了其它种颜色产品，以蓝和灰等冷色调为主。

VOL.213 游戏新闻眼，洞察游戏天下！最全面的报道尽汇于此！

游戏新闻眼

Focus on Game News

双周注目图片



微软官方已经确认了将会在新Xbox360豪华版上增加HDMI接口。

机遇与挑战并存 Xbox360蓄势待发

本刊讯 今年是三大次世代主机正面交锋的第一年，到目前为止，这三台主机间的战况已经和年初大不相同了。PS3是出师最不理想的主机，然而现在的全球月销量已经超过了Xbox360，Wii则保持着令所有其他家用机望尘莫及的普及速度，至于360，尽管早发售一年，但目前的状况却不容乐观。360现在处于一个挑战与机遇并存的阶段，所谓挑战，也就是面临克服一些挫折，而最突出的问题就是"三红"。现在很多玩家都是谈三红而色变，也因此导致了360主机销量锐减。而机遇呢？首先是主机降价，然后是改进后推出新型号主机，以及接下来以《光环3》为首的一系列大作将会接连登场。按说，微软在今年是非常有机会占上风的，即便比不了Wii，但也绝不会输给PS3。然而事事难料，我们不妨先看看微软最近的动作，然后便等着看接下来的好戏吧。

微软修改三红提示

从前不久开始，Xbox360的"三红"就像瘟疫一样，在世界各地散播开来，无数的玩家因此而送机器去翻修，无数的媒体都报道了这件事。这样的后果可想而知，那便是直接导致主机销量受到了影响。不过，最近微软放出的消息称，这些返修的Xbox360其实并不都属于三红问题，之前的报道言过其实。

据了解，Xbox360主机的三红现象，其中相当一部分是由于主板上GPU脱焊而导致的。也就是说，只有当主机出现类似这种严重的硬件故障时才会显示三红。然而在360三红死机的大量报道面前，一部分玩家误将主机的某些普通问题或可以通过简单操作排除的故障误认为是三红灯，从而导致了大批三红涌现的情况出现。

微软客服部门自今年年中开始，就不断接到用户由于三红死机而要求返厂修理的电话和邮件。然而根据一位微软内部员工透露，不少被送来修理的X360并非真正的三红灯，有些甚至没有任何故障。他们分析认为，少数用户可能是误把视频端子脱落导致的"四红灯"等一类普通故障当成是三红灯而送来修理。实际上确实有不少用户搞不清楚"三红"与"四红"的区别。微软的这位员工还透露，微软方面已经意识到了这一问题，已经计划在日后生产的新360上取消类似这种四红灯的错误提示出现，以避免更多的混淆和不必要的恐慌出现。

Live用户持续增长

主机的三红问题令微软着实头痛了很长一段时间，但令他们高兴的是Xbox Live的用户并没有受到影响。继今年3月用户总数突破600万大关之后到8月初，微软再次公布Xbox Live的用户群大幅增长，全球总数已经突破710万。

此外，微软游戏开发业务高级主管Chris Satchell还对媒体宣布，随着360用户数量的不断提高，通过Xbox Live进行下载和联机的玩家也越来越多。到目前为止，360玩家通过Xbox Live进行的各种下载已经累计超过了2500万次，每名登录Xbox Live玩家的Xbox Live Arcade游戏平均下载数量在6到7款之间。此外微软官方还表示，到今年年底前还将有100款以上的Xbox Live Arcade游戏陆续推出。

杀手软件蓄势待发

今年的9月26日对微软来说绝对是个不平凡的日子，《光环3》的推出将会迎来一次不亚于主机首发的盛况。本作自从公布之日起，每当有什么消息，必然都是游戏媒体所关注的焦点。其还未发售，但游戏的大卖几乎已成定局。继前不久微软发布其预定量已经突破百万套之后，近日官方再次表示，《光环3》首日的销售额预计能够达到1.55亿美元，成为历史上盈利最快的游戏。

《光环》系列的前两作累计销量已经达到1500万份，为微软带来了共计7亿美元的丰厚收入。2004年发售的《光环2》在登场一天内就为微软赚进1.25亿美元，这次《光环3》的形势同样一片大好。据相关部门统计，《光环3》仅预定额就超过了100万份，按照这样的成绩，首日销售额将可能达到1.7亿美元，绝对能超过微软计划的1.55亿目标。另外，随游戏一同发售的限定版主机也将为360的普及工作添砖加瓦。尽管主机的数量非常有限，但就当周的销售成绩来说，必然会有突飞猛进的帮助。

特报 日本专讯

猛将传公布最新要素

本刊讯 KOEI近日公布了《战国无双2 猛将传》的新武器、新难度、秘技、宝珠合成等众多追加要素。该作将可继承《战国无双2》的存盘，并将玩家武将的等级上限提高20，护卫武将提高10，让玩家能进一步培养在本传中等级已达上限的武将。



这就是真田幸村的第5把武器。

在难度方面，游戏中加入了比"简单"更加简单的"天国"与比"地狱"更加困难的"修罗"两种新难度，总计有6种难度可供玩家选择。而在武器方面，本作新增了第5把武器，第4与第5把武器在游戏中改称第1与第2秘藏武器，取得方式都可以在"宝物库"中查询。

另外，游戏提供了"宝珠合成"系统，玩家在无双演武、仿真演武与佣兵演武模式中过关后，将有机会获得15种不同的宝珠，可使用这些宝珠来强化武器的攻击属性与附加效果。游戏还新增"秘技"系统，秘技是与玩家武将固有技同等的技能，共有15种，分为攻击、防御与特殊这3种类型。玩家可以通过装备的方式来发挥这些秘技的效果，改变武将的攻防特性，令战斗过程更加富于战略性。

特报 日本专讯 最新Wii系统遭遇BUG困扰

本刊讯　任天堂于8月7日将Wii的日版、美版主机都进行了最新版本的系统升级，由之前的2.2版升到了3.0，除了部分细节内容的更改外，还加入了对盗版使用者的警告信息。不过该版本在放出当天便遇到了BUG的困扰，其后，任天堂紧急发布了这些BUG的解决办法。本次更新的3.0版系统的具体内容如下：

Wii菜单部分：天气频道的主界面会直接显示天气预报；新闻频道的主界面会直接显示新闻头条；主界面下方加入数字时钟；接到新信息时图标会闪烁。Wii留言板部分：通讯录中的Wii Friend名单可以自由调整；在通讯录的空白处按A键可以直接进入登录画面；日历中会以信封图标表示来信日期；今日记事中将会显示发信记录；在消息阅读画面按B键便可以直接滚动阅读画面。购物频道部分：提高虚拟主机游戏的搜索查询能力。

8月7日，任天堂更新了Wii主机的系统版本之后，当晚各地陆续报告新版本存在的问题。紧接着，任天堂通过留言板发表致歉信息，并表示会尽快解决问题。最后，经过官方的研究调查，公布了新BUG报告。这些BUG的表现和解决方法如下：



←新版本系统除了加入新的功能外，还特别增加了反盗版的警告信息。

1、在使用互联网频道时，通过手柄HOME键进入设置后Reset、直接Reset、以及按手柄上的Power键都有可能造成屏幕变暗，并可能死机。解决方法：关闭主机电源重启。2、主机数据管理界面异常，出现名为"？？？"的多余储存数据。解决方法：关闭主机电源重启。3、消息发送不成功，发送后当日日程中显示未被发送。解决方法：多次尝试、主机重启。4、有线网络视频器连接网络故障无法连接、Wii Connect 24报错。解决方法：换用无线网络。5、通过AV功放连接的话，部分FC和MD虚拟主机游戏出现问题。解决方法：直接连接显示设备。

特报 日本专讯 核心危机将携新机一同登场

本刊讯　由SQUARE ENIX制作，改编自《最终幻想VII》的PSP动作角色扮演游戏《最终幻想VII 核心危机》，近日于官方网站放出了游戏角色与游戏画面。与游戏同捆发售的新版PSP主机也一同发布。

本作的故事叙述了以独占"魔光能源"与墙第军事力量而崭露头角的大型综合企业"神罗公司"，旗下拥有私设的精锐特种部队"神罗精锐战士"。札克便是憧憬成为神罗第1精锐战士的人，在神罗第1精锐战士的搭档学长安吉尔的指导下，每天努力执行任务、提升自身实力。在某次作战任务中，发生了神罗精锐战士大量失踪的事件，包括神罗第1精锐战士杰尼西斯在内的众多神罗精锐战士因不明原因而失踪。于是札克、安杰尔，以及萨菲罗斯被派去展开调查。

目前已知游戏中将登场的角色包括札克、安杰尔、杰尼西斯、萨菲罗斯等神罗精锐战士，以及当时仍是普通士兵的本传主角克劳德、与札克陷入恋情的贫民窟少女爱莉丝（Aerith）、忍者少女尤菲（Yuffi）等等。该作预定9月13日推出，定价6090日元。



←萨菲罗斯本次登场肯定会令fans欣喜万分，看他帅气的人设大有抢夺主角人气的势头。



→玩家在本作中主要就是体验札克的艰难成长经历。

特报 美国专讯 360八月启动北美降价促销

本刊讯　微软日前宣布，北美地区Xbox360主机的价格于8月8日起进行调降，所有版本的主机降幅从20美元至50美元不等。本次调价的消息早在数月之前便已经有了传闻，但微软官方仅表示有此打算，并未事先公布降价日期以及降价幅度。



此次Xbox360的降价仅限于北美地区，其他地区的降价信息还未发布，估计不久之后便会实行。本次的降价具体内容是：Xbox360标准版由399.99美元降为349.99美元，Xbox360核心系统由299.99美元降为279.99美元，Xbox360 Elite由479.99美元降为449.99美元。另外，微软也正式发表"Xbox360光环3特别版"主机将以399.99美元的价格，于9月25日与《光环3》同步推出。

就上个月的主机销量统计来看，Xbox360大幅缩水。整个7月份的全球销量不足24万台，PS3为37万台，Wii有101万台。照此下去，不但被Wii轻松超越其全球普及量，连被微软一直讽刺嘲笑的PS3现在也成为了新的威胁。最近三红的负面消息已经大大影响了360的销量，特别是新版主机推出后，原来的旧版存货也需要利用降价来刺激主机的销量。

8月5日

●近日，索尼官方发布消息称，新版的PS3手柄依然不会恢复震动功能，仅仅是完善了六轴感应的精确度。（请见本刊详细报道）

●日前，微软公布了在北美地区《光环3》的预定数已经超过了100万份，《光环3》成为了一款还没发售就销量破百万的作品。本次《光环3》将会分成3个版本发售，普通版，特别版以及精英版，售价分别为59美元，69美元以及129美元。微软表示，《光环3》并没有把其他游戏作为竞争对手，它的竞争对手是娱乐的其他领域。



↑《光环3》绝对是360上的顶尖人气作品。

8月6日

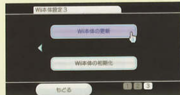
●PSP动作角色扮演游戏《最终幻想VII 核心危机》于官方网站放出了游戏角色与游戏画面，与游戏同捆发售的新版PSP主机也一同发布。（请见本刊详细报道）

●微软日前宣布，北美地区Xbox360主机的价格于8月8日起进行调降，所有版本的主机降幅从20美元至50美元不等。（请见本刊详细报道）

●据国外分析家的分析表明，在今年年内PS3将不会再降价，而PS2则会进行再一次的降价。考虑到今年年末索尼并没有任何一线大作发售，所以在今年之前减价发售可能性不高。另外，想要在次世代大战中翻身，单靠减价销售并不可取。而PS2早些年累积下来的作品还是很吸引玩家的，因此PS2还有可能在今年年末进行最后一搏。

8月7日

●任天堂于8月7日放出了Wii的最新版本系统升级，还加入了对盗版使用者的警告信息，不过该版本在放出当天便遇到了BUG的困扰。（请见本刊详细报道）



↑由于有BUG，大家更新时还需谨慎。

●近日，电影版《战争机器》的制作班底正式公开。其主要制作方将是曾经出品过《魔戒三部曲》的新线电影公司，剧本的创作将会由Stuart Beattie来完成，导演将会是曾经执导过《虎胆龙威4》的年轻导演Len Wiseman。本片的上映日期暂定为2009年。

8月8日

●CRI Middleware宣布推出针对NDS游戏开发用的文件压缩/解压缩系统，并于8月8日开始提供给各游戏开发公司使用。（请见本刊详细报道）

●Arc System Works日前公布了以知名对战格斗游戏《罪恶工具》为题材的Xbox360动作战略游戏《罪恶工具2 前奏曲》。（请见本刊详细报道）



●近日有消息称，微软除了即将推出65nm工艺并且搭配了HDMI接口的新版360主机之外，还将推出配备HD DVD光驱的"终极版"主机。不过该消息的来源还有待考察，据称是微软内部人员透露给国外一个游戏店的。

8月9日

●日本计算机娱乐供货商协会（CESA）主办，日经BP与日本经济产业省协办的2007年东京电玩展（TGS 2007），于8月8日公布了首批展出内容信息。（请见本刊详细报道）

●日本KOEI宣布将于11月推出历史仿真游戏《三国志》的NDS最新系列作品《三国志DS2》。《三国志DS2》是以《三国志4》的系统为基础所制作的，针对NDS的双屏与触控加以调整，登场武将全面重新绘制，并将加入Wi-Fi联机武将下载等最新功能。本作预定11月1日推出，定价5040日元。



●在日前统计的7月份全球主机销量榜中，PS3在全球范围已经大幅超越了360的销量。PS3在7月份的销量为37万4290台，而360则是23万9571台，三大主机当中，Wii依然独占鳌头，销量为159万2427台。

8月10日

●SCE近日宣布，新版PSP有望兼容旧版大容量电池。新版PSP由于体积缩减，因此将采用容量较小（1200mAh）的薄型新版电池。不过SCE表示考虑推出让新版PSP可以使用旧版电池的电池盒盖，以此来满足使用旧版电池的需要。

●在最近某日刊所做的调查中，日本玩家近期最关心前五件事分别为：《Wii Fit》、新版PSP、《合金装备4》、PS3的新作和360的新作。

软件 日本专讯 罪恶工具续作尝试全新模式

本刊讯 Arc System Works日前公布了以知名对战格斗游戏《罪恶工具》为题材的Xbox360动作战略游戏《罪恶工具2 前奏曲》。

《罪恶工具2 前奏曲》是1998年所推出的PS对战格斗游戏《罪恶工具》的正统续篇作品，承袭了原作的剧情与世界观，并采用与原有系列不同的类型。游戏故事发生在遥远的未来世界，人类成功开发出被称为"法力"的无限能源，不过获得智能科技的人类，却仍然无法舍弃过去的愚昧行径。各国间由于情势紧张，终于促使了应用"法力"的生物兵器"Gear"的诞生。在这些没有自我意识的生物兵器中，唯一获得指挥能力的破坏神突然反叛，他率领所有Gear向全人类宣战，展开了人类史上最惨烈的战争"圣战"。

《罪恶工具2 前奏曲》采用全新的动作类型，融合3D对战格斗动作的混战要素以及实时战略的指挥要素，创作出崭新类型的续篇新作。玩家将扮演战场主将，一边指挥我军进行单位生产、作战提案、命令、装备购买等行动，一方面则是亲临战场进行战斗，施展连续技、特殊行动、以及具备强大威力的觉醒必杀技等招式，来消灭敌人。众多大家熟悉的面孔也都会在游戏中登场，目前该作的发售日还未确定。





↑索尔的一些经典招式，在本作中得到了3D化的重新表现。

→从公布的画面来看，本作应该可以支持双人或多人协作的模式，但不知是否有违原作的剧情。

特报 日本专讯 NDS卡带实现减负 未来可增加游戏容量

本刊讯 日本软件开发工具研发公司CRI Middleware宣布推出针对NDS游戏开发用的文件压缩/解压缩系统"File Majik for NINTENDO DS"，并于8月8日开始提供给各游戏开发公司使用。

"File Majik"可将各种游戏资料进行压缩与打包，减少卡带所需的储存空间、提供更有效的文件管理。该工具会针对文字、图像、声音资料等不同格式的数据文件进行个别处理，选择最合适的方式进行压缩，将容量缩减到最小并打包成单一文件。经过容量缩减后，就能使用容量较小的卡带来储存大容量游戏，减少卡带成本。据官方资料，各格式文件的压缩率如下：文字：50%；角色用图像文件8bit（含透明色）：50%；背景用图像文件 8bit：70%；全彩图像文件：75%；3D资料：70%；程序代码：60%；声音资料：10%。

以往的解压缩处理，必须保留用来暂存压缩档的处理空间，因此会影响系统内存的可用空间，以及造成内存空间的零碎化。"File Majik"则是采用了独家技术，让系统内存能完全用于游戏数据储存，不会对游戏本身造成负担。



特报 日本专讯 索尼坚持放弃震动 新版手柄完善六轴

本刊讯 近日，索尼官方发布消息称，新版的PS3手柄依然不会恢复震动功能。最早索尼声称加入了新的六轴控制以后震动就没有存在的必要，并且因为牵扯到和震动技术专利公司Immersion的官司这两方面原因。但早前索尼已经和Immersion达成和解，并且玩家一直希望索尼能推出带有震动的手柄，所以，不知本次索尼坚持不恢复震动到底是出于什么目的。

据索尼官方表示，新版本的手柄已经在研发当中，但并不是带有震动的手柄。索尼正在对六轴控制的精确性进行调整，目前六轴控制精度还不能让人完全满意。作为PS3手柄的特色功能之一，调整六轴的精确度，让更多PS3游戏用到六轴控制，必能为将来的游戏增添独有的特色。

至于日前平井一夫表示PS3手柄有望恢复震动的言论，本次索尼并没有进行任何的说明。



↑本次的手柄改动依然与震动无缘。

特报 日本专讯 TGS07首批消息公布 厂商参展数再创新高

本刊讯 日本计算机娱乐供货商协会（CESA）主办，日经BP与日本经济产业省协办的2007年东京电玩展（TGS 2007），于8月8日公布了首批展出内容信息。

主办单位于8月8日公布了114家参展厂商的首批展出信息，其中较受瞩目的包括：KOEI：PS3/Xbox360《真三国无双5》、Wii《战国无双KATANA》；KONAMI：PS3《合金装备4》；SQUARE ENIX：开放/封闭MEGA剧院新作游戏影片播映；SEGA：Wii《梦境遨游》、PS3《忌火起草》、PS3《战场女武神》；NBGI/BANPRESTO：高达系列活动、传说系列活动；LEVEL-5：NDS《雷顿教授与恶魔之箱》。详细展出游戏名单预定于8月16日公布，第2批展出游戏与摊位内容则预定于9月13日公布。



2007年东京电玩展预定参展的厂商共有171家，展出摊位为1715个，数量比上次公布时更多，且两者都打破了去年所创下的纪录，创历届新高。

业界的声音

——360头上的光环

《光环3》很快就要发售了，微软也已经准备好要迎接这个360的救世主。现在，三大主机间的比拼就是争夺优秀的软件。360盼来了《光环3》，《分裂细胞 断罪》也一再表示坚决归属于微软阵营。Wii自然是有着一批独特的软件支持，那么PS3呢？希望它的春天不要让我们等得太久。



《光环3》将是无人能及的大作

"目前，Xbox360的销售记录保持者是EPIC公司推出的《战争机器》，《战争机器》的销量记录已经保持了近10个月没有被打破，但是这次面对《光环3》，《战争机器》也只能甘拜下风。《战争机器》创造的销售记录将会被《光环3》打破，《光环3》将达到800万份以上的销量，很少有游戏能够与之抗衡。"

——《战争机器》的开发公司EPIC副总裁Mark Rein对《光环3》的前途非常看好，认为这款作品是目前360平台唯一超越《战争机器》的大作。最近关于《光环3》的话题非常多，包括预定量破百万，微软预计首日收益超过1.5亿美元等。似乎这个游戏天生便是成功的代名词，也是360稳固江山的支柱。



↑这款游戏承载了太多希望，似乎成功是必然的。



没了三上，《生化5》依然精彩

"三上真司是个非常有才华的游戏制作人，就像你说的，他将自己的风格代入到了游戏的创作当中。还有，他也将他的工作热情带到了开发团队，感染了每一个员工，现在他离开以后，我们也试着努力保持这种工作热情，并不亚于他在的时候。不过我们并没有刻意去模仿他，而是按照我们的方式来让这款游戏变得更为精彩。我相信在没有三上的情况下，我们的员工依然可以让这个系列延续下去。"

——Capcom游戏制作人稻船敬二近日在接受采访时谈到了"三上"这个敏感人物。本期"新闻人物"栏目刊登了该专访的全部内容，但其中关于三上真司和冈本吉起这两个人的评论确实有必要拿出来研究一下。可以看出，稻船对于三上的能力还是非常赞赏的，不过既然已经离开了，那么也只能另辟新路，实现自己"不亚于三上"的诺言。





《分裂细胞 断罪》决不跨平台

"《分裂细胞》"是诞生在Xbox平台的一款谍报类游戏，凭借不低的素质和较高的产量逐渐获得了一定的声望和玩家的支持。这个系列也曾在包括掌机、PC在内的多个平台推出。不过这次真会像之前说的那样只登陆360和PC平台。《分裂细胞 断罪》绝不会出现在PS3及Wii平台上，这是一个理性的、合乎逻辑的决定。"

——《分裂细胞》游戏制作人兼艺术总监Dany Lepage最近再次重申了《分裂细胞 断罪》不可能跨平台的决定。据他解释，不选择Wii是因为没有足够的机能，而PS3则在AI控制方面不如360。不过之后SCEA公关经理Dave Karraker在官方博客的回复中表示，PS3的实力要强大的多，《天剑》同屏数百个敌人都由不同的AI控制，这都是CELL处理器的功劳。





Wii的确是一个神奇的平台

"我希望能以《Orcs & Elves》为题材制作一款Wii发游戏，尽管当初在制作《Orcs & Elves》时没有把Wii纳入视野范围，但经过这段时间的观察，Wii的创意实在是非常独到。不过我们不打算在Wii上推出《Rage》，但我很乐意拿出其他的一些作品给这个神奇的平台。"

——被誉为"第一人称射击游戏之父"的《DOOM》系列制作人John Carmack近日在接受采访时表示希望以后能在Wii上推出自己的作品。就一个低端平台而言，那些大牌制作人一般是不会看上眼的，然而Wii依靠自己的创新赢得了广大玩家的支持后，其对游戏开发者的吸引力马上就提升到了新的高度。



蓝光才是次世代的存储载体

"次世代游戏需要更大容量的载体来存储所有高清游戏内容。就拿即将发售的PS3游戏《龙穴》来举例，游戏目前的数据总量已经达到了25GB，而这还只是第一代PS3游戏。有高达50GB的海量存储容量支持，PS3无疑就给了游戏开发者充分发挥的空间，让他们自由发挥想象力和创造力。"

——SCEA负责对外联络及公关事物的高级主管Dave Karraker表示，索尼采用BD为PS3载体是一个正确的抉择。此言论自然是针对日前《世界街头赛车4》由于容量超标而对游戏进行缩减的消息，不过微软后来又以公布不会缩减游戏内容为还击。游戏容量其实不见得直接关系到游戏的质量，《口袋妖怪》就是个很好的例子。



别把《源氏》和《鬼武者》并论

"首先，不要把《鬼武者》和《源氏》作为同类进行比较。其次，我很吃惊。一个曾经说过'我不想做《鬼武者》续作'的人，居然在离开公司之后推出了一个剽窃《鬼武者》的作品。"

——稻船敬二在谈到冈本吉起和《源氏》时，几乎可以用怒不可遏来形容。这些Capcom内部的矛盾我们平时是无从得知的，以此看来，稻船敬二的确曾有意让冈本加入当时《鬼武者》续作的开发而被拒绝。后来二人的矛盾逐渐激化，以至于冈本在离开公司后，依然要选择一个类似的题材来与之抗衡。

软件 日本专讯 《胜利十一人11》公开全新模式

本刊讯 即将于今年秋季发售的《胜利十一人11》，其登陆平台包括PS3、Xbox360、PC、PS2、PSP、NDS。日前，官方放出了该游戏部分新画面，并且也公布游戏中将包含单人职业生涯模式。

在单人职业生涯模式中，玩家扮演的是某一特定位置的球员。起初玩家只能在低级别联赛中打拼，通过不断比赛可以获得经验点数，随着点数的累计玩家能力也会逐渐提升，如果玩家表现出色就可以得到强队的转会邀请。整个模式的目标就是使玩家成长为一名世界顶级的球员。整个模式中的第三人称追尾视角在实际游戏时也比较顺畅，该模式有望成为大师联赛模式之后另一个招牌模式。玩家可以在《胜利十一人11》中充分体验一个球员的职业生涯，其真实度相当高，例如当玩家的知名度达到一定等级以后还会出现为球迷签名的场景，细节设计十分出色。

另外值得一提的是本作的NDS版。日前，DS版新作的官网正式开通，游戏名称正式定为《世界足球 胜利十一人DS GOAL×GOAL》，游戏定于今年10月25日发售。目前本作没有公布更多情报，只是把2对2联机作为宣传口号。不过联想上一代DS版的糟糕表现，本作的这一版本还真令人担心。如果游戏本身质量得不到大幅度提高的话，即便可以多人联机也于事无补。



↑在个人职业生涯模式最终取得成功之后，玩家便可以体验经过艰苦努力所得到荣誉时的成就感。

←现在游戏的仿真可谓是全方位的，连这种索取球星签名的场景都有。不知道以后还有什么可以进化的。

8月11日

●SEGA宣布，将于10月推出由SEGA AM2制作，移植自2005年同名街机作品的Wii光枪射击游戏《幽灵战队》。（请见本刊详细报道）

●铃木裕近日在接受采访时表示，《莎木3》将在08年的5月份登陆Xbox360。据悉，本作并不是所谓的复刻版，而是拥有全新人物并且由铃木裕亲自操刀制作的正统续作。现在关于这款游戏的详细信息还没有公开，也有传闻说，该作会在今年的东京电玩展上展出。

●英国PlaySeat公司近日发布了一款赛车游戏专用的座椅和支架套装，名为“PlaySeat Evolution”。该产品包含了一个座椅、一个方向盘支架以及一个油门、刹车和离合器的支架。这个座椅支架套装能够完全兼容市面上所有的游戏平台，其价格为229英镑。



↑这个产品对赛车迷有着极高的杀伤力。

8月12日

●日前，EA和FIBA国际篮球总会共同公布长达数年的授权协议，首次让FIBA世界锦标赛跃上电玩舞台。中国队也首次加入到该作当中。（请见本刊详细报道）



↑这是中国篮球队首次集体在游戏中亮相。

●据国外某网站称，索尼公司有意收购Rockstar，因而导致《横行霸道IV》的延期。不过目前他们又澄清为是索尼可能会以向Rockstar注资等形式对其给与帮助，至于具体的细节，索尼官方还没有任何消息，也没有对此事发表评论。

●CAPCOM宣布Wii版光枪动作射击游戏《生化危机 Umbrella编年史》将于11月15日推出，并于官方网站放出了最新宣传影片。（请见本刊详细报道）

8月13日

●SQUARE ENIX宣布，为了纪念《最终幻想VII》推出10周年，将于8月底举办相关作品的原画与影片展示活动。（请见本刊详细报道）

●国外黑客日前公布消息称，他们正在研制PSP用的NDS模拟器。这款模拟器是基于PC平台的DeSmuME 0.72移植而来，不过目前仅处于开发阶段，考虑到涉及版权问题，开发者采用封闭开发的模式，只有当模拟器的工作进一步稳定了之后才会放出测试程序。

软件 日本专讯 Wii版《幽灵战队》即将火热开战

本刊讯　SEGA宣布，将于10月推出由SEGA AM2制作，移植自2005年同名街机作品的Wii光枪射击游戏《幽灵战队（Ghost Squad）》，其官方网站已于近日正式开张。

《幽灵战队》的类型为光枪射击，游戏中玩家将扮演联合国为了对抗恐怖主义与执行机密任务而秘密成立的“幽灵战队”成员，为了执行联合国赋予的任务而战。身为幽灵战队菁英的玩家，将与其他队友一同完成各种艰难危险的任务，包括歼灭恐怖组织、解救人质、拆除炸弹，甚至是解救遭同空军一号被绑架的美国总统等等。



←从公布的画面上可以看出，这个作品在图像上并没有多大的提高。

游戏将通过Wii的遥控器光学指针来重现街机光枪射击的玩法，并支持日前发表的“Wii枪架”周边，来提供更近似真实光枪的操作感。

游戏中收录有军规步枪、冲锋枪、散弹枪等多达25种武器，还可以进行空手搏击。之外还包括夜视镜、热视镜与闪光弹等特别支持装备，以确保任务顺利执行。

游戏提供4种游戏模式，包括完整收录原作的“街机模式”、可支持4人同乐的“多人模式”等。游戏中收录3大任务，每个任务都有多重关卡与各种特殊事件，并具备成长要素、分支路线、自选剧情、隐藏武器与服装，等待玩家发掘。

Wii版《幽灵战队》预定10月25日推出，定价5040日元，除了一般版本之外，还将推出Wii枪架同捆版，定价6279日元。

软件 美国专讯 NBA Live 08征战FIBA世锦赛

本刊讯　日前，EA和FIBA国际篮球总会共同公布长达数年的授权协议，首次让FIBA世界锦标赛跃上电玩舞台。预定于今年十月上市的《NBA Live 08》，将收录八支国家代表队，包括2006世界锦标赛冠军西班牙队、亚军希腊队，以及美国队、法国队、德国队、意大利队、阿根廷队和中国队。

EA表示，本次《NBA Live 08》多了新的模式，所有八支国家代表队都可在“立刻比赛模式”以及全新的“FIBA世界锦标赛模式”（允许玩家在八队单淘汰锦标赛中厮杀）下使用；游戏将收录真实的球员名单、球队，以及每支代表队的球衣。EA SPORTS产品行销总监乔丹・艾德斯坦表示，很高兴能和FIBA成为亲密的伙伴，替《NBA Live》系列取得FIBA世界锦标赛的授权，让EA SPORTS的工作人员得以为该系列注入前所未有的真实感，听提供更逼真的虚拟篮球体验。



←本作新加入的世锦赛不过是一种全新的游戏模式。

FIBA商务总监马休・奥斯门则表示，很高兴借由与EA的合作，能让全世界的篮球迷都能亲身参与FIBA世界锦标赛。《NBA Live 08》由设于加拿大温哥华的EA Canada负责研发，预定于今秋在全球上市，该游戏将于10月初率先推出PS3、PS2、Xbox360以及Wii版本，10月底推出PC版本。届时，我们就可以在游戏中一睹中国篮球队的风采了。

事件 日本专讯 FF7迎来十岁生日 历代作品悉数参展



本刊讯　SQUARE ENIX宣布，为了纪念PS角色扮演游戏《最终幻想VII》推出10周年，将于8月底举办相关作品的原画与影片展示活动“最终幻想 VII 10周年纪念画廊”。

《最终幻想VII》于1997年1月31日在PS上推出，是首款迈入3D领域的《最终幻想》系列作品，相关作品的数量也是系列作之最，全球累计销售近千万套。本次的活动预定于8月31日～9月2日在日本东京南青山螺旋广场举办，将以最初的PS《最终幻想VII》到最新的PSP《最终幻想VII 危机核心》等一系列相关作品为主题，展出设定原画、印象插画与宣传影片等珍贵的资料。展出作品如下：PS版《最终幻想VII》、动画影片《最终幻想VII少年归来》、手机版《最终幻想VII 危机前夕》、PS2版《最终幻想VII 赛伯拉斯的挽歌》、PSP版《最终幻想VII 危机核心》。

软件 日本专讯 Wii版生化时间确定 历代经典点燃深秋

本刊讯　CAPCOM日前宣布了Wii版光枪动作射击游戏《生化危机 Umbrella编年史》将于11月15日推出，并于官方网站放出了最新宣传影片。

《生化危机 Umbrella编年史》收录了横跨0至3代的剧情，并以不同的剧本来区分游戏内容，包括0代的“黄道特快车事件”、1代的“洋房事件”、3代的“拉昆市毁灭”等，通过章节方式来补足各系列本传中没有表明的部分，将整个生化危机事件做一次彻底的交代。目前已知将登场的角色包括：瑞贝卡、比利、克利丝、吉尔、卡尔洛斯，此外还包括原S.T.A.R.S.队长威斯克。

游戏除了单人游戏之外，还可以支持双打，并且具备路线分支以及实时动作指令输入等多重变化。



←面对这么多丧尸，玩家担心的只有子弹不够用了。

《光环3》将完美终结系列三部曲 完全中文版本预定全球同步推出

——《光环3》制作人本刊独家专访

《光环3》即将于9月25日与全球玩家见面了！在之前放出的试玩版本中，我们已经感受到了次世代《光环》带给我们的视听震撼，那么最终版还将有哪些精彩的内容呢？另外，本作的制作开发过程，以及一些制作的理念又是怎样的呢？本刊近日有幸以电子邮件的方式采访到了《光环3》的制作人，也是Bungie的核心成员Frank O' Connor。以下就是他围绕玩家们最关心的问题所做的回答。

——Bungie当年在计划《光环》时，有想过会取得现在这样大的成功吗？

Frank■坦白地说，较之于取得成功，我们更在意的是现在做的事情是否让人觉得有趣和兴奋。对于我们而言，真正的成功是自豪感。

——这个游戏一开始就决定以三部曲的形式制作？

Frank■其实也并不能这样说。我们一直觉得在这部作品中有很多的故事可以讲给玩家们听，也并没有在心里将这些故事固定分为三部曲。直到我们开始制作《光环2》，我们才明显感到是在制作一个中间的章节，于是第三部的推出是不可避免的。

——“Finish The Fight”真的会是系列的最终之作吗？有没有想过要开发系列的前传？

Frank■当然，不能仅按照字面意思理解。尽管“Finish The Fight”的确简单地总结了《光环3》是故事的终结篇。换言之，我们从不说“永远也不会”。在其它的游戏中，我们很有可能重返光环星球。但是现在，我们只关注《光环3》以及未来提供下载的内容。

——在游戏中，士官长与神风烈士的合作是怎样的？在单人游戏中，玩家是否可以选择使用其中一人，而另一人会安排电脑来控制？

Frank■尽管你可以在双人对战中选择神风烈士，但必须按照加入游戏的顺序，玩家1是士官长，玩家2是神风烈士，玩家3和玩家4也是2个新的精英。

——我们非常喜欢Cortana，她在《光环3》中将会给我们带来什么惊喜？

Frank■她是《光环3》的核心秘密。士官长要找到她对于故事的发展非常重要。

——作为最后的Spartan战士，有没有想过在游戏中让他摘下头盔，让玩家见识一下他的真面目？

Frank■当然，我们考虑过。但是现在还不能透露。

——Halo3的单人游戏模式的流程是否为九大关卡？

Frank■我们还没有公布《光环3》中有多少关卡，应该和《光环1》以及《光环2》差不多。

——这次的单人游戏时间比《光环2》长还是短？

Frank■答案同上（笑）。

——《Halo3》是否会在Xbox Live中提供多人合作的模式？

Frank■很明显，我们增加了很多的武器和功能，但是我认为玩家会更享受大量个性化的选择。玩家们可以根据自己的喜好调整或者取消《光环3》的多人合作模式。

——在之前的网络模式测试中，我们已经见识了很多有趣的内容，游戏的正式版发售后，还会给我们带来哪些惊喜？

Frank■当然，你还没有看到全部的武器、交通工具和其它装备。而这些都将在正式版中逐一登场。

——“IT IS THAT THING THAT WE MUST OBLITERATE”是否预示着毁灭“Halo”才能结束一切？

Frank■结束一切的方法是个秘密，我们会在《光环3》中为大家解开。

——《光环3》的开发制作花费了多少时间？多少人？多少钱？

Frank■《光环3》是120个工作人员经过3年时间的开发才完成的。

——在Xbox360上我们是否还能玩到《光环4》？

Frank■我们现在并没有制作《光环4》。谁知道呢？我认为有可能，不过至少这三部曲是一个完整的故事。

——关于NDS版《光环》到底是真是假？现在进度如何了？

Frank■恐怕不很准确，尽管我们已经多次受到邀请制作这样的游戏，但现在以及近期都没有这个计划。

——能否请您评价一下PS3的《Kill Zone 2》？

Frank■看上去很酷。我很喜欢里面的人物设计，祝他们好运。

——请对中国众多的《光环》Fans说点什么吧！

Frank■其实Bungie拥有很多才华横溢的中国员工，如果没有他们，这个游戏不会像现在这样好。我代表全体Bungie的工作人员，感谢你们对于我们这系列游戏的支持，希望你能在9月份参与到《光环3》的游戏当中！



■在《光环3》推出之前，制作团队到世界各地进行游戏的先期宣传，这张照片就是制作人在台湾省出席宣传活动时拍摄的。

Frank O' Connor



Bungie Studios的首席程序员，《光环3》制作人。从事电视游戏制作已经有12年的时间。

关于《光环3》的其他内容

1、耗资巨大的全面中文化

《光环 3》的中文版将会和其他版本在全球同步推出，微软特别派遣了中文化小组与 Bungie Studios 紧密合作，将多达 11 万字的讯息全面中文化。在语音演出部分，则是请到 36 名配音员担任中文配音，录制超过 300 小时，3 万多个语音文件。整个中文化的制作完全在台湾省进行，将以中国玩家所熟悉的风格呈现。

2、众多相关产品陆续推出

除了游戏本身之外，微软也将会推出一连串《光环3》相关周边硬件，包括《光环3》特别版限量 Xbox360 主机（限量500台）、《光环3》限量纪念版 Xbox 360 无线手柄、《光环3》纪念版 Xbox LIVE 金会员订阅卡（年卡）等等。



←这就是四人作战的画面

3、三部曲剧情彻底补完

由于《光环3》已经是系列三部曲中的完结篇，对于后续是否还有计划推出续篇作品一事，相信大家也都十分关心。不过制作团队表示，所有制作成员都投入全力，不眠不休地加紧赶工，因此大家都已经打算在游戏制作告一段落后，好好休个长假。所以现在还没有确切计划可以发表，可以确定的是，后续将会通过下载的方式来加入更多内容。

8月14日

●SCEJ于8月14日在官方网站放出了以PS3《我的暑假3》为主题所拍摄的电视影片。该片从与游戏世界相反的角度，来探索童年暑假时光对大人的价值。本片由知名导演中岛哲也担任制片，影片后半段还收录了制作花絮。

●由SEGA与任天堂合作开发的Wii、NDS游戏《马里奥与索尼克北京奥运会》，于日前放出了更多游戏信息。（请见本刊详细报道）



●在今年的日本“斗剧”比赛中，中国选手占据了《KOF98》4强中的三个席位，并最终夺冠。本次进入4前的三位中国选手分别为来自上海的“小孩”和“大口”，和来自北京的“程龙”，最终由“小孩”击败了“程龙”，夺得本届《KOF98》的冠军。这也是中国选手在“斗剧”中首次夺冠。

8月16日

●Ninja Theory日前宣布，他们所制作的PS3大作《天剑》仅音频文件容量便已经超过10GB。这些音频文件包括三个半小时的音乐，4500句人物对话，以及用11种不同语言录制的总时长约一个半小时的片段剪辑。

●由SEGA制作的越野赛车游戏系列新作《世嘉拉力Revo》，于日前放出了各平台的多张新游戏画面。（请见本刊详细报道）



↑这是本作的360画面，比PS3略逊一筹。

8月17日

●由NBGI制作的3D动作游戏PSP《高达激斗年代记》官方网站于日前正式开张，公布了初步信息以及部分登场机体。（请见本刊详细报道）

●美国日前再次要求世界贸易组织严厉打击中国的盗版状况。布什政府本次特别强调了中国盗版给美国企业带来的经济损失问题，他们表示美国每年因此有数十亿美元的损失。

●SEGA宣布将推出NDS动作冒险游戏《索尼克极速冒险》，该作融合了传统2D双屏幕高速奔跑动作与全新3D航海冒险题材。（请见本刊详细报道）

软件 日本专讯 北京奥运作品内容公布

本刊讯　由SEGA与任天堂合作开发的Wii、NDS游戏《马里奥与索尼克北京奥运会》，于日前放出了更多游戏信息。

本作由SEGA开发，是款以2008北京奥运动会为题材、结合任天堂《马里奥》与SEGA《索尼克》两大当家系列角色的趣味运动游戏。玩家将可选择来自《马里奥》与《索尼克》系列的众多游戏角色，在北京的鸟巢（国家体育场）、水立方（国家游泳中心）等知名奥运会场中，进行各式奥运竞赛。已知的比赛项目包括百米赛跑、跳高、跳远、跳水、游泳、射箭、链球、乒乓球等等。

角色将区分为4种类型，包括全能型（马里奥等）、技巧型（碧奇公主等）、速度型（索尼克等）与力量型（库巴等），善用各类型特性将是夺金关键。游戏模式共有3种，分别为单场决胜负的“单场比赛模式”、以获得最高积分为目的的“巡回赛模式”，以及针对每个角色所设计的“任务模式”。游戏过程中还可通过取得玩家所熟悉的《马里奥》与《索尼克》两系列中的道具，来解开隐藏关卡、提升挑战难度。

该作的Wii版支持单机4人同乐，NDS版则可通过无线网络进行4人联机对战。本作预定2007年底推出。



←NDS版的画面似乎有些粗糙，但其多人无线联机却是最吸引人的。



←索尼克的速度难道还超不过马里奥？背景中的福娃形象还有北京奥运标志一定令人觉得非常亲切吧。

软件 日本专讯 高达新作大量消息公开

本刊讯　由NBGI制作的3D动作游戏PSP《高达激斗年代记》官方网站于日前正式开张，公布了初步信息以及部分登场机体。

《高达激斗年代记》类型为3D动作，以U.C.宇宙世纪高达系列作品为题材，玩家将扮演原作登场的众多驾驶员们，驾驶各式MS机体，体验丰富的剧情与任务关卡。



↑本作必将令掌机玩家再次沉迷于高达的激烈战斗当中。

游戏继承了前作的内容，将收录自“机动战士高达”至“机动战士Z高达”等作品的故事剧情，并追加收录“机动战士高达0083星尘作战回忆录”，同时让“机动战士高达ZZ”与“机动战士高达逆袭的夏亚”等作品的角色与机体于游戏中客串演出。

游戏收录三大战役超过120个以上的任务关卡，包括新加入的宇宙关卡与水中关卡在内，并加入具备分支要素的“连锁任务系统”。本作收录机体超过140种，包括众多宇宙专用与水陆两用机种，并加入更多样化的机体动作，收录驾驶员超过40名，也可自由选择。

PSP《高达激斗年代记》由SCEH代理，预定10月4日推出，定价5040日元。

软件 日本专讯 世嘉拉力新作放送 各平台画面全公开

本刊讯　由SEGA制作的越野赛车游戏系列新作《世嘉拉力Revo》，于日前放出了各平台的游戏画面。

本次预定于PC、PS3、Xbox360等平台上推出的《世嘉拉力Revo》，是首款登上次世代平台的新作，将充分发挥新平台的处理性能，提供高分辨率3D画面、真实物理仿真、高智能竞争对手等强化改良。

游戏预定收录多样化赛道、超过30种越野赛车，类型极其丰富。该作还将支持单机多人对战与网络联机对战，最多可提供6名玩家同场竞技。



→这是PS3的游戏画面，车尾的雪非常真实。

软件 日本专讯 探索南海神秘岛屿 索尼克新冒险启动

本刊讯　SEGA宣布将推出NDS动作冒险游戏《索尼克极速冒险》，该作融合了传统2D双屏幕高速奔跑动作与全新3D航海冒险题材。

游戏中，船只的操作将通过NDS独特的触控方式来进行，以触摸笔决定航行方向、避开障碍物、取得海上的金环，并可控制大炮的瞄准方向，与海盗船进行激烈的海上大战。在2D动作部分，游戏中将收录7大关卡，每个关卡分为2小关，过关后就会进入3D的头目战。

本作支持NDS无线分享功能，单卡即可提供多人联机对战。预定10月18日推出，定价5040日元。

揭秘Capcom公司的是非恩怨 探寻当下知名大作的制作秘闻

——Capcom公司制作人稻船敬二访谈

随着冈本吉起、三上真司等知名制作人逐渐离开Capcom，现在的稻船敬二可谓是公司里最有资历的元老级人物。在近期接受采访时，稻船敬二为大家讲述了《生化危机5》和《鬼武者》的制作理念，同时也对三上真司和冈本吉起这两个人略加评论。对于稻船爱憎分明的言论，我们或许会感到惊诧，但这正是我们最想知道的幕后故事。

——我们知道您现在是Capcom公司的顶尖制作人，而且最近制作的许多游戏都非常受欢迎。据我所知，如《洛克人》系列，虽然有些走入低谷，但期待推出新作的人还是有很多。

稻船■我现在在Capcom公司确实很开心，我可以制作一些自己擅长并且感兴趣的游戏。当然了，也并非真的随心所欲，我的提案还是要首先通过公司管理层的审核。所以是否会继续推出某个系列也不是我说了算的。

——那好吧，如果您认为有什么是我们媒体可以帮助您的，就尽管说。

稻船■如果我们真的打算继续做这个系列的话，我希望媒体可以帮我们做个调查，看看有什么人是真正期待这款作品的。不过要等到我把目前最想制作的游戏都开发完再说。

——好吧，现在您在Capcom负责监督所有游戏的开发，我觉得应该向您打听一下关于Capcom所有游戏的情况。咱们先从《生化危机5》开始，好吗？

稻船■没问题。

——《生化危机4》算是这个系列的一次重生，它令玩家对该系列再次产生了信心，也算是迈出了重要的一步。包括操作大幅改良更新、画面更加精美、故事更加引人入胜，并且连游戏的流程也变得更长了。它几乎包含了系列所需要的一切进步要素。那么《生化危机5》在操作方面是不是和《生化危机4》一样呢？它还会有哪些进步呢？

稻船■我现在可能还不能给您确切的回答，但是我可以说，包括我在内的所有开发人员都在通过《生化危机4》的成功来审视新作。我们也在努力让新作在前面的成功基础上再开始进一步的提高。但关于提升空间的问题值得我们考虑，到底哪些要素是应该保留的，哪些还需要改变？我们在全公司范围内都展开了讨论，结论肯定是不可能维持《生化危机4》的水平，我们必须超越它。不过，关于具体的操作方式，我现在还不能透露，大概再过一段时间，你们就会知道了。

——起码《生化危机5》不会回归到4代之前的操作方式了吧？

稻船■除非大家都喜欢怀旧。（笑）

——与以往的《生化危机》不同，我们发现这次的新作在画面上明显亮了很多。从公布的宣传片里，我们发现有很多白天的户外场景，而不像以前基本是夜晚，或者是阴暗的下水道等等。

稻船■宣传片仅仅是宣传，它不能真正代表游戏的全部，除了大家可以从中看到游戏的大概之外，细节方面不可能全部体现的。另外，之所以大家觉得画面变亮了，是因为我们为新游戏选择了一个全新的舞台。在以前的游戏和电影中，你可能认为黑暗就是最恐怖的，但我们这次却要做一个新的尝试。这个挑战确实很艰巨，关键就在于我们如何利用阳光为这款游戏代入一个新的主题。

——听起来很有趣，但感觉这和小岛秀夫的《合金装备4》有点像，都是从原来的狭小空间变成了户外。当然了，我并不是说谁在模仿谁。你有没有觉得《生化危机5》中包含了你之前所有游戏的制作理念？

稻船■作为一个游戏制作人，我们的工作不仅仅是开发游戏，我们更希望尝试新的领域来挑战自己。我们常说“来吧，我们可以做好它。”，就像在《失落的星球》中制作逼真复杂的雪景一样，我们现在要以同样的信心来完成《生化危机5》中的阳光。

——这款游戏是面向PS3和Xbox360平台的，那么它的开发引擎是和《失落的星球》一样？还是用了全新的技术？

稻船■开发引擎是一样的，其实游戏的特别效果并不是依靠引擎来提供，只不过个别引擎会令某些特效更容易显现罢了，同时也更容易实现跨平台制作。利用我们自己的开发引擎，现在开发多平台作品确实比以前要容易多了，不会再像从前那样先做好一个平台的版本，然后再进行大量修改后完成第二的平台。另外，我们也在对目前的游戏开发引擎进行改进。所以，虽然《生化危机5》用的引擎和《失落的星球》一样，但表现出的效果会好很多。

——问一个可能算是敏感的问题，三上真司有没有介入这款游戏？

稻船■三上没有参与这款游戏的开发，我认为我们有足够的人才。目前的制作团队里有很多是参与过开发《生化危机4》的人，还有部分原来四叶草的团队，我们甚至还将其他开发部的人才也调过来制作这款游戏。所以，我觉得我们已经有足够的人才了，即便没有三上真司，《生化危机5》依然是个伟大的作品。

——你的意思是，你们还招揽了一些原四叶草的人？

稻船■四叶草解散以后，很多有才能的员工就留在了Capcom，并加入其他开发组。不得不承认，四叶草有很多人才，而且他们现在正在致力于《生化危机5》的开发。

——我并不质疑现在《生化危机5》开发小组的实力，但三上真司在游戏开发上的独到思维通常会给游戏带来令人兴奋的要素。可以说，原来的《生化危机》系列带有强烈的三上特色，那么你打算怎样来取代这些呢？

稻船■三上真司是个非常有才华的游戏制作人，就像你说的，他将自己的风格代入到了游戏的创作当中。还有，他也将他的工作热情带到了开发团队，感染了每一个员工，现在他离开以后，我们也试着努力保持这种工作热情，并不亚于他在的时候。不过我们并没有刻意去模仿他，而是按照我们的方式来让这款游戏变得更为精彩。我相信在没有三上的情况下，我们的员工依然可以让这个系列延续下去。

——几年之前，我记得Capcom的一个主要任务就是要开拓北美市场，因为你们认识到北美市场有着巨大的潜力，相比日本保守的消费习惯，开拓国外市场会有更大的吸引力。而且当时推出的第一个面向国外的游戏就是《罗马暗影》，那么现在是否还会延续这个路线？



■稻船敬二现如今是Capcom的顶尖制作人，他负责策划和监督公司所有正在开发的游戏，目前主要精力都放在《生化危机5》上。

稻船■我不知道是否和任何人提起过这件事，实际上，《勇闯尸城》就是《罗马暗影》的延续。我们的方针和观念没有变，我们一直想要为西方市场推出一些游戏，但我们又不想和西方的游戏风格一样。所以《罗马暗影》的开发小组在结束了原来的工作后便马上开始了《勇闯尸城》的制作，秉承着原来的理念，我们改变了游戏的故事，改变了环境的设定，改变了制作的周期，于是《勇闯尸城》就成为了《罗马暗影》的延续。

——好啦，让我们开始下一个话题：《鬼武者》。关于这个系列，现在有什么消息吗？另外，您觉得《源氏》这个由原Capcom员工冈本吉起制作的游戏怎么样？

稻船■首先，不要把《鬼武者》和《源氏》作为同类进行比较。其次，我很吃惊。一个曾经说过“我不想做《鬼武者》续作”的人，居然在离开公司之后推出了一个剽窃《鬼武者》的作品。

——那么，您是否已经有制作新一代《鬼武者》的计划了？

稻船■Capcom的所有游戏系列中，没有哪一个是绝对不会再推出的。所以，当次世代硬件推出之后，我一直在考虑先把哪一个作品搬上去。不止是《鬼武者》，我甚至还考虑推出《洛克人》的续作呢。

——如果您开始制作全新的《鬼武者》，那么会不会像前三作那样用明星作为主角，还是像上一作采用虚拟人物？

稻船■就我个人看来，加入明星的支持，会令游戏在娱乐性上更为丰富。而上一代的做法则令我觉得缺少了些什么。所以，等我真正打算开始制作《鬼武者》的新作，那么我会考虑让这一要素回归的。

SCE社长平井一夫专访——

在令人兴奋的一周中，PS战略终于浮出水面

在不到一个星期的时间，SCE在日美两地相继召开了两场大型发布会。硬件方面引人注目的是更轻更薄的新型PSP，软件方面则发表了将在今年年底前登场的众多PS3和PSP大作，由此SCE展开了反攻市场的一系列计划。这次的新闻专访我们将聚焦“PS阵营”。我们将给您带来7月17日召开的“PLAY STATION PREMIERE2007”的详情，还有SCE社长平井一夫的专访。

家用机事业就是一场马拉松

——大型发布会之后，大家的反应怎样呢？

平井一夫（以下简称平井）■我们在这两次发布会上传达了这样的信息“PS3的成熟期已经到来”。当然新型的PSP的发表也是很重要的。因为之前市场反应“PS3软件数量不足”，对此我们必须予以回应，在日本的发布会长达3个半小时，其中我们还收到了创作开发人员的反馈意见。

——说起来PS3在日美发售以来已经有9个月了呢，现在您对销售状况有什么看法？

平井■首先，对于首发时出货数无法满足广大玩家的需求，我表示道歉和反省。但是，PS相关的系列产品具有相当长的生命周期。初代PS我们做出了10年的规划，PS2发售至今也已有8个年头了，仍表现出旺盛的生命力。那么，PS3从发售至今还不到一年时间，我们在这次日本的发布会上用“PREMIERE（初次登场）”来形容，这个意思就是说以后将是“加速时期”。

——但不管怎么说，和同时期发售的任天堂的Wii的销量比起来，还是有点……

平井■家用机事业不是百米赛跑，而是一场真正的马拉松。所以不能在发售才几个月就下结论，必须以其漫长的生命周期来全面看待。比如PS2，在全球卖出去了1亿2000万台，不光是本社，各加盟厂商都获利匪浅。所以我想以长远目光来作出评价才比较合适。以这个例子来看，我们只有在数年后回首才能评价当时的计划取得了多大的成功。

——PS3在性能上确实是面向未来的主机啊。

平井■5年一过后新的主机发售，至此相应的规划终结，这样的模式和我们秉持的理念不同。我们认为为了广大用户能以现行的主机尽可能多地体验娱乐，提供长期稳定的基本服务是非常重要的。

再审视“原点”的关键词

——E3之前，北美市场的PS3价格下调，在硬件价格这点上，您是怎样考虑的呢？

平井■价格是非常重要的因素。但是不光是价格，软件方面的跟进也是不可忽视的。“没有软件的主机，就是一个普通的盒子”这句话并不言过其实。

——“没有软件的主机，就是一个普通的盒子”，这是初代PS时代SCE的主题吧，看来如今贵社还秉持这样的理念啊。

平井■对。这是我们的软件战略……音乐、电影、游戏都有了，那么起决定性作用的是什么呢？归根结底是要让创作开发人员充分地发挥他们的创意，我想这就是“原点”。

——17日您也使用了“原点”这个词呢。

平井■与其说是回归原点，倒不如说是“确认原点”，本社的社名是“索尼电子娱乐”，那么电子娱乐到底是什么呢？答案是——在高度“互动”（人机双向）的游戏中体验娱乐快感。这一点我希望开发人员能表现出来，也希望玩家能切身体会。这就是我们认为的“原点”。

——原来如此……

平井■以此说开，次世代主机的高性能确实可以实现很多东西，但是，我们首先要确保的是电子娱乐这个支柱。这是我们战略规划的根本，我们必须去再认识它并扩展它。我们首先应下重注的地方就是“GAME”。只有有了游戏，我们才能更好地向其它领域扩张。

——说起游戏这部分，这段时间PS系发表了相当多的新作啊。

平井■软件阵容的提升是事关“原点”的非常重要的部分。北美市场上近期将有120款左右的新作登场，日本一方也将有近100款游戏面市。

——软件制作上，一年半以前贵社创建了全球制作室，这样的存在会给PS阵营的软件战略带来大的变革吗？

平井■直到现在好也罢坏也罢，各地的制作室都是以各自的市场为着眼点来考虑战略，开展活动。虽说也取得了相当大的成功，但我们应该看到，随着开发费的上涨和技术的进步，与其囿于一隅，不如在世界范围展开更有效率。这就是我们开创全球制作室的原因，我们自信能如这名字一样，制作出通行于世界的优秀游戏，不断壮大软件阵容。

——那么，那些有浓厚地域性的特色游戏会有消亡的危险吗？

平井■不会。只在北美受到狂热粉丝追捧的游戏系列，今后就不再推出这样的事情是绝不会发生的。这是有关平衡性的问题，只在北美大受欢迎的游戏或者是只在日本大受欢迎的游戏，我们都将一如既往地保持下去。

——在众多即将发售的游戏中，您会特别推荐哪一款呢？

平井■是啊，总是被问到这个问题，真正回答起来是挺难的（苦笑）。太多了，说某一个的话回答比较难，但如果能在各类型游戏上都能集合一批让大家满意的作品的话，我就很高兴了。

——最近的游戏跨平台化愈演愈烈，但为了保持硬件的吸引力独占作品又非常重要，您对此有何看法？

平井■这其中有几个要点。第一，以现在的硬件规格制作游戏，软件商的投资达到一个新的高度，所以跨平台化是不可避免的。再有，我们自己要创作独占游戏，像刚才提到的全球制作室这样的由第一方不断开发出能有效提升自家主机销量的独占作品是必不可少的，当然，由第三方提供的独占游戏作品也是非常重要的。

——的确如此。

平井■另外，就算是跨平台，也会因为是PS3平台而强化出独具特色的游戏。比如，对应SIXAXIS（六轴感应）就能带来不一样的游戏体验，和PSP的联动也是如此。还有，由于PS3使用的媒体是大容量的蓝光光盘，我想不光是游戏，还能在里面加上开发人员的访谈、游戏制作过程的介绍、电影的预告等东西，这就能在某方面体现出差别化，也是非常有意义的。

——本人对《LittleBig Planet》是非常感兴趣的，说起来感觉PS阵营越来越强大了。



→索尼总有个毛病，一台主机它总要弄台迷你版，这是在炫耀吗？新版PSP告诉我们，索尼还是那个技术的索尼。

「任何时代都一样。软件从来就是硬件的基础。」



平井■是这样（笑），你说的这个游戏在GDC大会上由菲尔·哈里森披露，也取得了不错的反响。和在E3上披露的《echochrome》一样，虽然画面看起来很朴素，但其实是很有趣的东西。

——果然有和早期的人气游戏《IQ智商方块》相同的韵味啊。

平井■也许是这样。这些游戏的共通点，最后还是归结到“原点”这个词上来。

——这就是能体会到游戏本质乐趣的软件吗？

平井■对！虽然有各种类型的游戏，但这些体现“原点”娱乐的软件，我觉得能让我们在次世代再次认识“有趣的东西果然还是有趣的”这一不变的真理。

PLAYSTATION Home是非常重要的工程

——在这两次发布会上，我们见识到了“PLAYSTATION Home”的全貌，好像还加入了对应日本的特色配置呢。

平井■在HD高清世界，表现力大幅提高，用户的表情等东西不能以一个模式在全世界通用，必须得有各地域的特色，不是有“这种东西在欧美也许行得通，但日本方面就……”这样的情况吗？所以，我认为配合市场随机应变是很要紧的。

——今年底将进行β测试，本来应更早开始的，是加入了太多功能的缘故吗？

平井■是这样的。休息室的设计就是跟最初发表时完全不一样的。确实，网络服务全面展开的日程还没最终确定，这是因为我们想以完美的形态开始，这是非常重要的服务，是基础建设，急不得的。

没过时的东西不需要重新开始，新型PSP的设计理念

——由于发表了新型的PSP，对现行PSP有什么影响吗？

平井■在日美欧等地依然状态良好。在日本也即将突破600万台，其中CAPCOM的《怪物猎人2nd》起了非常大的牵引作用。

——软件商方面也由于百万作品的出现而兴致勃勃，PSP看来进入加速期了啊。

平井■优秀的游戏层出不穷，硬件也更快地普及，随大流软件商们也就会加入PSP阵营，这样就形成了良性循环。正因为有了软件，硬件才得以生存，果然还是这样。哪个时代也一样是“硬件依靠软件生存”。

——不管怎么说新型号是变轻了。在外观样式几乎没变的前提下实现更轻更薄，果然是索尼的风格啊。

平井■技术的进步是非常快的，这是及时吸收消化技术的成果，下调耗电量，更小型化，但游戏时间依旧。

——的确如此。

平井■外观上，4.3英寸的屏幕对PSP来说是无论如何不能接受的。这由绝对面积决定，方向键和各按键的配置就决定了外观。PS系的控制器也是，从初代到SIXAXIS，外观上就没怎么变过。我想还是不变的好。英语里有这样一句话“没过时的东西不需要重新开始”，PSP就是这样的实践。

——机能上也有加强啊，比如能接驳电视。

平井■我们想扩展携带娱乐的世界，所以导入了接驳电视的功能。

——能接驳电视我也很高兴。我听说有人在家玩PSP时被家人吼道“怎么就你一个人在玩啊”……（苦笑）

平井■啊哈哈。所以请接驳到电视玩吧。

——让人吃惊的是，比新型PSP发售早一个星期的9月13日会发售《最终幻想 危机核心》的新型PSP同捆套装，这在过去可没有先例啊。

平井■《FF》自《VII》以来就一直是PS系的独占作品，所以我们计划借其最新力作来带动新型PSP的发售。

——那么最后，请说一下今后PS阵营的走向。

平井■我们的会社是为了什么而存在，哪些东西是必须的，对此我们将进行再审视。不光是日本，我们还将在世界范围内展开行动，全社抱成一团，上下一心，为了不忘“原点”而不断挑战极限。请继续支持我们。

中国电玩榜 最期待 TOP15

上期所料果然不差，最近微软已经正式发表了三个版本XBOX360的降价策略，尽管360目前的形势还算不错，但后起之秀的Wii已经给其造成了极大的压力。据最新的数据统计结果表明，W ii的全球销量与XBOX360相比已经仅仅只少了二三十万份左右了。

2007年第19期（统计时间2007年8月4日—2007年8月17日）本期截至统计日期共收到有效选票769张

1位 PS3 动作谍报 合金装备 索利德4·爱国者之铳



前回1位，本次计票398。

KONAMI 2008年第一季度 价格未定

在前不久的发布会上，我们看到本作中增加了一个新的道具——铁桶。Snake可以将自己藏在铁桶里防止被敌人发现。铁桶有纸箱所不具备的防弹功能。铁桶还有一个用处：那就是你可以让Snake藏在桶中，然后进行滚动攻击把路上的敌人全部撞飞。需要注意滚动攻击完成后，Snake自己也会因为太晕呕吐一阵子的。

2位 PS3 角色扮演 最终幻想13



前回3位，本次计票393。

SQUARE·ENIX 发售日未定 价格未定

之前曾经报道过，根据官方的设定，本作的女主角"LIGHTNING"是个听从水晶命令将要毁灭整个世界的女性，具体原因目前仍然未知。作为系列非常重要的一大元素的飞空艇在游戏中仍然将得到继承，不过在FF13中登场的飞空艇外观将会完全超出玩家们的想象。另外，游戏的开场动画也将是系列中最为激烈的。

3位 PS3 动作冒险 横行霸道4



前回2位，本次计票376。

ROCKSTAR 2008年第一季度 59.99美元

由于游戏被限定在单一城市里，所以在GTA4的世界中不会出现飞机，为了更加真实，也没有滚轴溜冰和独轮脚踏车，但是会有摩托车。游戏只在刚开始时有加载动作，在随后的游戏进程里不再需要读盘，即使是进行室内/室外场景转换时。开发人员表示公司在GTA4的开发上已经花了3年多的时间，绝对会给玩家们带来彻底耳目一新的感受。

4位 PS3 动作冒险 生化危机5



前回4位，本次计票364。

CAPCOM 发售日未定 价格未定

借助次世代主机的强大机能，本作在画面表现和游戏性将超越系列之前的所有作品。竹内润特别强调了关于游戏场景方面的突破，并透露游戏中玩家将能够与环境发生更为密切的互动，甚至天气的冷热变化都会对玩家操纵的角色产生相应影响。另外，游戏中角色的面部表情、毛发、皮肤等细节部分的特效处理也将达到一个全新的高度。

5位 PS3 第一人称射击 杀戮地带2



前回5位，本次计票351。

SCEA 发售日未定 价格未定

据悉，为了使本作达到最出色的游戏画面效果，制作小组在每一步上都是精益求精，原先一周就可以完成的制作工作经常会通过不断地修改，最后在一个月内才能够完成，加大工作时间只是为了把握每一个游戏细节。游戏开发成员也达到了120人的大型团队，这个数量是初代游戏开发时成员的3倍以上。

6位 X360 第一人称射击 光环3

微软 2007.9.25 59.99美元

新增武器之一的Spartan Laser是拥有高命中率和高攻击力的两手持新武器，搭载了红外线瞄准机能，能够发射激光，有望成为人类士兵的制式装备。

前回6位 本次计票 348



7位 X360 动作冒险 恶魔猎人4

CAPCOM 发售日未定 价格未定

主角尼禄在游戏中不会获得新武器，小林裕幸解释说这是因为尼禄战斗技巧的重点是蕴含在他右手之中的恶魔之力，提升这个可以获得许多新的技巧。

前回7位 本次计票 339



8位 PS2 动作过关 战国无双2·猛将传

KOEI 2007.8.23 4280日元

本作新增一个全新的模式"佣兵演武"，玩家可以选择帮助一位君主达成天下统一的目标，也可以锻炼自己成为战国最强武将。

前回8位 本次计票 321



9位 Wii 射击游戏 生化危机：Umbrella编年史

CAPCOM 2007.11.13 价格未定

本作给人的整体印象有些接近于街机风格游戏，不同点在于玩家可以通过选择不同行进路线等方式来控制游戏的发展进程以及主线剧情的发展方向。

前回10位 本次计票 318



10位 X360 飞行模拟 皇牌空战6·解放的战火

NBGI 2007.11.1 价格未定

凡预定本作的玩家可以得到"原创机体彩色下载卡片"，在Xbox Live输入卡片编码就可得到专门的一些下载数据，这些资料是只有预定的玩家才能得到的。

前回9位 本次计票 307

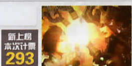


11位 PS3 动作过关 真·三国无双5

KONAMI 2007年预定 价格未定

《真·三国无双5》是首款针对次世代平台制作的"无双"系列新作，登场角色的动作与造型全面翻新，并加入全新的"连舞系统"。

新上榜 本次计票 293

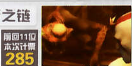


12位 PSP 动作冒险 战神·奥林匹斯之链

SCEA 2008年内 价格未定

厂商表示，不论是经典的BOSS战、武器和魔法系统、史诗般壮阔的场景、爽快的连击乐趣、还是剧情与解谜内容，都将保持家用机版的水准。

前回11位 本次计票 285



13位 PS3 动作冒险 怪物猎人3

CAPCOM 发售日未定 价格未定

《怪物猎人3》至少保留前作的火龙、角龙、黑龙家族和PSP便携版加入的轰龙。主线剧情会经历两个时间阶段，相距1000年。

前回15位 本次计票 264



14位 NDS 动作角色扮演 勇者斗恶龙9·星空的守望者

SQUARE·ENIX 2007年内 价格未定

尽管本作最终还是将原定的ARPG改回了传统的回合制，不过能够多人联机的设定绝对是让众多DQ迷们非常期待的一大设定。

前回14位 本次计票 257



15位 PS2 动作过关 战国BASARA2 英雄外传

CAPCOM 2007年冬预定 价格未定

PS2版的本作将提供存档继承功能，玩家可以把《战国BASARA2》中的角色等级、武器、防具、角色专用道具等成果转换到本作中使用。

前回12位 本次计票 240



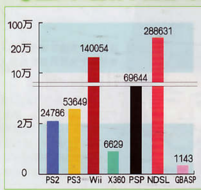
本期新上榜的游戏是KONAMI的《真·三国无双5》，从前不久公布的图片来看，355的素质比前作有了一定的进步，但还谈不上耳目一新之类的震惊感。值得一提的是，本作预定在PS3和XBOX360两个主机上发售，果然吊死在一棵树上是行不通的；不管怎样，真355对无双迷们都是一个值得期待的作品。

中国电玩榜 最流行 TOP15

这期仍然没有新游戏上榜，各上榜游戏名次上的变化也不大。PS2版的《超级机器人大战OG》这期夺得了榜首的位置，考虑到游戏丰富的内容和类型本身的原因，估计本作还会在流行榜待上比较长的一段时间。《最终幻想12》的国际版已经发售，不过在日本方面本作首周就出现了“值甭”的现象，这在系列里是很少见的，考虑到FF12本来就已经是褒贬不一的评价，国际版的推出多少有点不够谨慎，所以也就不难理解为什么会出现这种情况了。

排名	游戏	计票
1	超级机器人大战OG ■PS2 ■BANPRESTO ■战略模拟 ■2007.6.28 ■7329日元	计票:401
2	大蛇无双 ■PS2 ■KOEI ■动作过关 ■2007.3.21 ■7140日元	计票:392
3	最终幻想12 ■PS2 ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2006.3.16 ■8990日元	计票:381
4	战神2 ■PS2 ■SCEA ■动作冒险 ■2007.3.13 ■49.99美元	计票:364
5	生化危机4 ■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2005.10.25 ■39.99美元	计票:350
6	盗墓者10周年纪念版 ■PS2 ■EIDOS ■动作冒险 ■2007.6.5 ■29.99美元	计票:339
7	实况世界足球 · 胜利十一人10 ■PS2 ■KONAMI ■体育竞技 ■2006.4.27 ■7140日元	计票:331
8	超级机器人大战W ■NDS ■BANPRESTO ■战略模拟 ■2007.3.1 ■6090日元	计票:317
9	怪物猎人PORTABLE2 ■PSP ■CAPCOM ■动作角色扮演 ■2006.2.22 ■4980日元	计票:306
10	逆转裁判4 ■NDS ■CAPCOM ■法庭冒险 ■2007.4.12 ■5040日元	计票:293
11	龙如2 ■PS2 ■SEGA ■动作冒险 ■2006.12.7 ■7140日元	计票:281
12	最终幻想战略版 · 狮子战争 ■PSP ■SQUARE · ENIX ■战略模拟 ■2006.5.10 ■5040日元	计票:268
13	宿命传说 ■BANDAI NAMCO ■角色扮演 ■2006.11.30 ■7140日元	计票:245
14	口袋妖怪 · 钻石／珍珠 ■NDS ■任天堂 ■角色扮演 ■2006.9.28 ■4800日元	计票:232
15	最终幻想6A ■GBA ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2006.11.30 ■5040日元	计票:214

【日本硬件双周销量统计】



【榜评】这期日本游戏主机销量方面，变化最明显的非PS3莫属了，尽管前段时间美版PS3的降价并没有影响到日本市场，不过7月26号PS3游戏《大众高尔夫5》的发售极大地促进了PS3在日本的销量。作为索尼自家的体育竞技类作品，“大众高尔夫”系列在日本一直有着比较高的人气，这次PS3版的发售双周轻松突破20万套，直接促进了PS3的硬件销量成绩提升。（本期统计时间2007.7.23–2007.8.5）

美国家用机游戏月间排行榜

AMERICAN GAME SALES RANKING 2007.8.5–2007.8.11

排名	机种	游戏	厂商	发售日	类型	价格
1位	NDS	口袋妖怪 · 钻石／珍珠	任天堂	2007.4.22	角色扮演	34.99美元
2位	Wii	Wii Sports	任天堂	2006.11.19	体育竞技	29.99美元
3位	Wii	马里奥足球	任天堂	2007.7.30	体育竞技	49.99美元
4位	Wii	Wii Play	任天堂	2007.2.12	其他	39.99美元
5位	PS2	吉他英雄返场摇滚80年代	REDOCTANE	2007.7.24	音乐游戏	49.99美元
6位	NDS	流星洛克人	CAPCOM	2007.8.7	动作游戏	29.99美元
7位	PS2	吉他英雄2	REDOCTANE	2006.11.7	音乐游戏	39.99美元
8位	Wii	马里奥聚会8	任天堂	2007.5.29	其他	49.99美元
9位	NDS	任天狗	任天堂	2006.10.16	养成游戏	29.99美元
10位	X360	吉他英雄2	REDOCTANE	2007.4.3	音乐游戏	63.99美元

【榜评】美国游戏排行榜方面，仍然是任天堂的天下，大量人气和销量都极高的Wii以及NDS游戏占据了销量榜的前五十位。美版的《口袋妖怪・钻石/珍珠》累计销量已经达到了350万份，而且如今仍然以每周将近9万份的销量在递增，400万份的突破已经是指日可待。“吉他英雄”系列自去年开始大红大紫起来，各版本销售势头良好，最近新出的《吉他英雄返场摇滚80年代》也取得了不错的成绩，发行商更是借由“吉他英雄”大大赚了一把。



↑不管是美版还是日版，《马里奥聚会8》都大受玩家们的欢迎。

日本家用机软件四周销售排行榜

JAPANESE GAME SALES RANKING 2007.7.23–2007.8.5

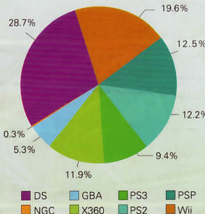
排名	游戏	销量
1位	Wii 马里奥聚会8 ■任天堂 ■其他 ■2007.7.26 ■5800日元	销量 403736
2位	PS3 大众高尔夫6 ■SCE ■体育竞技 ■2007.7.26 ■8900日元	销量 218637
3位	PS2 J联盟胜利十一人2007 俱乐部冠军杯 ■KONAMI ■体育竞技 ■2007.8.2 ■7329日元	销量 151080
4位	NDS 太鼓达人DS触摸音乐祭 ■NBGI ■音乐游戏 ■2007.7.26 ■5040日元	销量 113938
5位	NDS 美妙世界 ■SUQARE · ENIX ■角色扮演 ■2007.7.27 ■5040日元	销量 110926
6位	NDS 赛尔达传说 · 幻影沙漏 ■任天堂 ■动作冒险 ■2007.6.23 ■4800日元	销量 66717
7位	PSP 横行霸道 自由都市故事 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2007.7.26 ■5229日元	销量 62558
8位	Wii Wii Sports ■任天堂 ■体育竞技 ■2006.12.2 ■4800日元	销量 60805
9位	Wii 机动战士高达 MS战线 0079 ■NBGI ■动作射击 ■2007.7.26 ■7140日元	销量 58269
10位	Wii Wii的初体验 ■任天堂 ■其他 ■2006.12.2 ■4800日元	销量 57759

【榜评】这次的日本软件双周销量榜首被Wii上的新作《马里奥聚会8》以40多万的销量夺得，本系列一直就有着数量颇多的支持者，众多轻松的小游戏如今再加上Wii新奇的玩法，这就难怪本作能在首周就达到26万多份的销量了，比NGC上的前作首周8.7万份的销量有了很大的提高。而PS3上的《大众高尔夫6》销量走势也非常不错，软件方面的热销直接带动了PS3在日本硬件销量的翻倍增长。

【美国硬件周间销量统计】

主机	周间销量	总销量
NDS	126277	13947071
Wii	86469	4152920
PSP	55160	8975697
PS2	53621	44630709
PS3	41499	1818498
XBOX360	52484	6694892
GBA	23146	40814981
NGC	1416	12697057

【榜评】最近美国市场方面XBOX360的销量有较明显的上涨，不过它的“前辈”XBOX就没有这么好运了，单周销量为零，好在XBOX360的表现不错。（本期统计时间2007.8.5–2007.8.11）



GRAN TURISMO 5 Prologue

大作是有不少，但连序章都能拿出来卖钱的却是极少数，在赛车游戏中就只有一款，那就是《GT》。最强的画面，加上网络的强化，这次的序章是一款真正的次世代大作。

07年10月期待新作——



不仅是赛车游戏，因为它太过真实。

今秋的索尼电子娱乐部门一口气给玩家准备了一堆大作，在PS3战线上甚至把《GT5》也提前拉出来热身。在《GT5序章》中，玩家可以通过比赛来获得金钱，用以购买赛车与赛道。赛车分为普通赛车与可改装赛车，但在目前这个版本中玩家不能改装自己的车辆。在《GT5序章》的记录存档可以沿用到《GT5》中。另外，画面将是惊人的1080P的完美高清，极尽真实的赛车世界，再创竞速游戏的巅峰。接下来唯一的问题是价格，索尼目前只是模糊地标注着“TBA”(等待宣布)。

PS3	本刊译名：GT5序章			
	SCE	价格未定	10月预定	
赛车竞速	蓝光光碟	日版	1至16人预定	记忆卡容量未定



赛车游戏巅

引领赛车竞速潮流，制作人山内一典访谈。

——请您谈一下这次《GT5序章》的开发始末?

山内一典（以下简称山内）■去年《GT4HD》概念版登场的时候，我们就考虑还可以再做一个类似的东西，重点是时机的问题。那么10月24日开幕的东京国际车展无疑是绝佳机会。近年各大厂商推出了不少创新的新款车型，所以今年对日本赛车界也是一个“革命之年”·。我们也就借这个东风，在10月发售《GT5序章》。

——同样的车型，还是有展览型车和上市型之分吗?

山内■当然。比如日产的GT-R，除了两年前在东京车展登场的“GT-R PROTO”，我们还制作了上市型号的GT-R。



这是一个为赛车而生的男人
也是一个为游戏而生的男人

山内一典

GT赛车系列之父，1967年8月5日千叶县出生，热爱赛车、摄影，以制作“最真实的赛车游戏”为目标，在历经多次失败后，终于和制作小组开发出全世界真实度最高的赛车王者游戏。



开创竞速游戏新世纪，飞驰中体现竞速之魂。

游戏的控制选项分为"普通模式"与"专家模式"，"普通模式"将只模拟真实车辆的引擎状况，而"专家模式"为了满足深度玩家的要求，还将模拟真实车辆的物理特性等等，真实性进一步提高。



→在这加油画面中，我们看到车辆色彩与保养人员的衣服颜色很协调。



←车辆在不同速度的移动中，根据其物理特性有不同的逼真表现。

→关于可选车辆与赛道的数目，由于是序章版所以数量不是特别大，但也有40辆车与4个可选赛道。

GT CHECK! 最大进化在于网络

《GT》系列一向追求真实，从初代开始就在车辆外形和物理特性上致力于和真实的赛车一样。多年来，随着技术的进步，硬件平台能提供的东西越来越多，《GT》的画面总是在不断地创造奇迹，但如果说这次《GT5序章》最大的进步是什么的话，我的回答将不是画面，而是它的网络进化。

↑在线上联网对战是次世代游戏的一大特点，这也是必然的进化。

见证每一代的进步，做赛车的领跑者。



次世代的画面，大魄力的冲击。

←《GT5序章》的线上模式最多可以使用16辆赛车，目前初步定为12辆赛车。虽然暂时还不会提供车辆与赛道的下载内容。但可以肯定正式版中这些东西都是少不了的。

峰之作今秋揭开面纱!!

和全世界的GT饭共同游戏

——为什么制作新的个人菜单呢?

山内■因为《GT5》是可以上网联机的赛车游戏，和系列以往不同，所以我们做出了较大的改动。我们非常认真地在考虑"什么是网络赛车游戏的真貌"。在《GT5》的世界里，我们可以进入任一个GT玩家的个人主页，可以看到该玩家所在地区的时间、天气等，知道对方"大白天不工作还在玩游戏"（笑），这样的感觉真让人觉得是近在咫尺啊。

——为什么要在网络方面加入天气数据呢?

山内■在网络大厅认识的朋友，我们不光知道对方的名字，住在哪儿，还可以知道对方所在地的气温，"他在游戏时冷不冷啊"，这不是非常有趣吗?

——网络方面也附加有聊天功能吗?

山内■当然了。《GT5序章》提供两个线上模式，一个提供聊天功能，另外一个则没有此功能。有一些玩家觉得在游戏中聊天很费事，针对这类玩家，我们制作了匿名式的无语音联网模式。

——最多能多少人同时进行比赛呢?

山内■最多16人。这都是还没最终确定的。在联网游戏时视各玩家的网络状况而定，也许是12人。现在的版本仅是8人游戏，这也只是暂定。虽然我们想最低16人游戏，但场面确实有点混乱啊。我们现在正在考虑如何解决这个问题。

世界最高水准的游戏画面!

——解析度是1080P吗?

山内■确实，是1080P的画面，虽然720P级别的画面要容易实现很多，但1080P是我们设法死守的底线，我们一定会努力为玩家送上最高品质的《GT5》。

——在加油界面的画面，车体的反光效果表现力绝赞啊!

山内■我们动用了最尖端的HDR高动态光源技术，和实际的光线效果相似，其它机种上无法表现出绝对真实的效果，只有PS3有这个能力。以往《GT4》上要用预渲染影像表现的东西，在《GT5序章》里即时演算就可以了，以1080P的画面品质!

追加比赛赚钱购入新车要素

——联网游戏时《GT4序章》有很多资格赛，那《GT5序章》呢?

山内■本次的《GT5序章》就不一样了，这次我们可以通过赢得比赛来积蓄资金，从而购入新的车辆。

——看来《GT5序章》有经济要素要考虑了。

山内■当然，虽然没有用改装商店，但我们有自己的玩法，而且各场比赛的赏金是有差别的。

——即便没有达到游戏要求，还是能看到全部赛道吗?

山内■并不是从一开始就是全赛道的。最初是从简单的赛道开始，慢慢的再增加更多有难度的赛道。

掀起竞速游戏的革命!!

——最后，请您向大家说几句吧。

山内■《GT5序章》的要素不会这个也加那个也加，我们想完善的是竞速游戏的根本，我们会极尽真实地还原赛车的世界。我相信《GT5序章》会确立竞速游戏新的标准，请大家务必期待!



←优美的身段，强劲的引擎，宛若一匹骏马在奔驰，而你就是那马上的王子。

"让全球GT迷实现零距离接触!!"

秉承传统 继续进化!!

又一个传奇。

传说可以是纯真的，用年轻的心追逐梦想。

——世界的重塑
梦想将由我们来实现。

7月20日，在BANDAI NAMCO本社举行的发布会上，一口气公布了广受欢迎的RPG传说系列四款新作，对应Wii、NDS、PS2、PSP四个平台，在NDS上发售的传说名为《纯真传说》，众所周知，由于制作上的懈怠《暴风传说》品质并不过关，失望的同时我们也期待传说在NDS上的再次爆发，《纯真传说》的降临能否一雪前耻呢？我们拭目以待。



↑从场景和战斗画面来看，本作完美继承了系列精华。可爱的怪物貌似对主人公大腿很感兴趣。

Tales of Innocence
テイルズ オブ イノセンス



→一个急性子又开朗的少女和一个内向忧郁的少年，性格反差巨大的两人就是《纯真传说》的主人公。

命中注定的相遇 一切从这一瞬开始

NDS	本刊译名：纯真传说			CERO 審査予定
	BANDAI NAMCO	价格未定	2007冬季预定	
RPG	卡带	日版	1人	记忆卡容量未定

抱着在NDS上创造出最强传说的雄心，本次的制作小组在秉承传统中又追求进化。继承了深刻的主题的故事剧情，同时有动作性极强的战斗，系列的特色得以保留。本作的舞台设定为长期战乱的世界，故事就在战乱中仍保持着和平的内古鲁姆王都展开。和平的王都突然出现了拥有超能力的“异能者”，人们开始感到恐慌，“异能者”也成为禁忌所在，王都颁布法令逮捕“异能者”，小商家庭出生的鲁卡也因为偶然中唤醒了自己的超能力而遭追捕。《纯真传说》将兼顾流程与质量，以符合传说正统续作的品质报答玩家的厚爱。本作将收录大量语音，采用全3D表现，力求打造一个传说中的传说。

传说系列统筹制作人
四大硬件平台全面开花
吉积 信

担任传说系列所有作品的著名游戏制作人，最初制作的作品是2002年发售的《宿命传说2》。

新要素追加地图显示消失 07新主题将是挑战、超越

——2007年度传说系列一口气发布了四作，那么其共通的主题是什么呢？

吉积信（以下简称吉积）■这还是经过精减后决定发售的四作，原先还打算多推出几作呢。说到新的主题吧，既然要在Wii这样的创新型主机平台上推出传说，那么我们就一定要想方设法做出些不同以往的有趣的东西，我们将尝试至今没挑战过的系统组合。另外，《纯真传说》是以NDS为平台开发的系列作品第二作，我们一定会努力使其大幅超越前作。这样说起来，主题就是“挑越”（挑战、超越）。



——原来如此。

吉积■距《幻想传说》发售已经有12年了，现在我们正在摸索次世代的传说将怎样发展。去年的传说，我们从多个角度描绘传说的世界，今年我们也一样将以多角度来构建新的传说。我们尤其关注在Wii和NDS这样的平台上能实现出怎样的效果。

以不同视点 再现旧作新的魅力

——《宿命传说 导演剪辑版》也算是一次挑战尝试吧。

吉积■我们想挑战的是，以大家所熟知的人物和故事，从不同的角度展开会有一个怎样的效果。特别是《宿命传说》有里欧这样的大人气主人公。以里欧的视点来重现整个故事不也很有趣吗？虽然基本的故事流程是一样的，但侧重点

在无穷无尽的战火肆虐的世界，年青无畏的少年将踏上征程。

本作是传说系列的正统续作，从漂亮的画面和加入的新要素我们可看到BANDAI NAMCO的诚意，确实下了不少功夫。战斗中我方最多出阵3人，当我方同伴多于3人时，玩家可视情况自由切换，大幅提高了战略性。3D表现相比起《暴风传说》也有了大的飞越，吉积信说2007年度的传说的主题将不再是飞翔，而是“挑越”（挑战与超越），这次的传说四连发真是大手笔啊，任天堂的NDS与Wii都属于异质主机，传说能否在此再树一流RPG地位？《纯真传说》前所未有的战斗形态又将带给我们怎样的冲击呢？

更加自由的移动，次元跨越战斗系统



本作多边形生成的3D画面干净漂亮，在城市与村庄场景时采用斜上视角，遇敌则是与系列一脉相承，在场景中直接与敌接触进入战斗。



←伊利娅的双枪适于远距离攻击，配合其灵巧的动作，浮空中消灭敌人方为上策。



→鲁卡的武器是一柄大剑，近身劈砍挑刺，与伊利娅的双枪正好一远一近相得益彰，果然是天生的一对啊。

跨越式线性战斗系统

本次的《纯真传说》融合了《深渊传说》的“弹性范围线性战斗系统”与《宿命传说》的“空中线性战斗系统”精华的新战斗系统“次元跨越动作战斗系统”，新战斗系统加入了空战要素，还加入了在战场上能自由移动的“自由跑”，另外还附加了一条剑形的淡红色槽，这难道是表现MAX值的？

追捕与逃亡，少女浪迹天涯

伊利娅・阿妮米

Iria Animi

年龄:16岁
身高：153CM　体重43公斤

遭受谜之一族追捕从家乡出逃的少女。急性子又直率的性格。带着一个罕见的奇怪小动物，在战斗中擅长使左轮手枪，以灵巧的身手克敌制胜。

模范优等生，朝夕间飞来横祸

鲁卡・米尔达

Ruca Milda

年龄:16岁
身高：169CM　体重60公斤

从小生活在王都的少年，和双亲一起过着温暖的家庭生活，虽然是成绩优秀的模范生，但由于其内向的性格而经常被伙伴捉弄。某一天由于体内的超能力突然觉醒而成为王都抓拿的“异能者”，从此和性格迥异的伊利娅开始了历险。

温馨的家庭生活一去不返

传说主人幸运抑或不幸，在铁与火中磨炼你的身心。

不同，有种看电视剧的乐趣。

——音效方面这次是完全重新制作的吗？



吉积■音效方面基本和在PS2上的前作一样，但由于追加了新剧情，所以还是有不少新收录的音乐，原先还以为这只是很少的量，但随着游戏的开发，新增内容不断出现，音乐制作上也花了不少工夫。

敞开心扉，里欧的内心独白

——里欧是一个性格十分沉默的角色，但这次好像增加了许多他对话的戏份呢。这是为什么呢？

吉积■其实和朋友在一起的时候，里欧依旧还是那么的沉默，但本作包含了大量的他的内心独白和与“夏尔蒂亚”这柄宝剑对话的场面，在他独自一人的时候，就开始喋喋不休了，台词量出乎意料的惊人喔（笑）。另外，通过他和玛丽安的对话我们也能隐约窥见其内心世界。

——故事具体是从哪里开始的呢？

吉积■从里欧的父亲休哥的住宅开始的。开始时里欧是被他父亲控制的。

——关于游戏的系统最大的变更在哪儿？

吉积■游戏系统则是基本承袭PS2版《宿命传说》。

《复活传说》在PSP上的重生

——请说说关于《复活传说》移植的情况。

吉积■虽说移植的情况时有发生，但这次把《复活传说》移植到PSP上却出乎意料的格外费事，光是把画面调整为适合PSP的宽频画面就要做出不少改动，还好有《宿命传说2》的开发人员提供了不少移植的技术窍门，真是帮我们大忙啊。

——移植正在顺利进行中吧。

吉积■是啊。但PS2和PSP还是很不同的。在PS2上很好用的东西在PSP上可能正好相反。所以有些地方我们不得不做出精减。负责这方面的程序员真是很辛苦呢。因为战斗画面变得横长了，因此









在新世界诞生后的第二年，一切物非人也非，新的世界有属于新人的新的冒险，你的足迹将遍布这片大陆，你的朋友你的敌人都在等着你的到来，他们将帮助你阻挠你，但肯定的是，没有你一切都无法开始。



由于前作中主人公洛特一行的不懈奋斗，原本是两个独立世界的西鲁巴朗特和德色安拉合而为一，从此诞生了一个统一的新世界。本作的舞台就是这个再生后的世界，上面这个地图就是两个世界合并而成的。唉，想当年我们地球的大陆也是连在一起的呢，哪知现在落得个七零八落的下场。

新生的世界……孕育传说的地方!!

テイルズ オブ シンフォニア -ラタトスクの騎士-

Wii	本刊译名：神乐传说 拉塔特斯克的骑士			CERO
	BANDAI NAMCO	价格未定	2008年春预定	
角色扮演	DVD	日版	1人	记忆卡容量未定

2003年在NGC上发售的传说《神乐传说》，是传说系列中屈指可数的佳作，在FANS中享有很高的人气。现在喜欢该作的玩家有福了，BANDAI NAMCO将在Wii上推出其续作《神乐传说 拉塔特斯克的骑士》。看来真是怪了，BANDAI NAMCO这两年都是新传说倍出，出续作好像不是它的风格，《神乐传说》果然够特别。本作的舞台是神乐传说结束两年后，新的主人公在重生后的世界再次创造传说。本作中系统特色是能够和成为伙伴的怪物并肩战斗，在战斗中得到的怪物它们有自己的AI，并不会全然听玩家指挥，然而最让我们关注的是传说在新锐主机Wii上将会有怎样的表现，Wii的控制器又能带给传说怎样的进化呢？RPG这一传统游戏类型以精彩剧情和生动人物刻画取胜，但传说系列却是个中极少数剧情与动作双优的作品，由于其极强的动作性与战略性，与Wii结合相比其它RPG也更具优势。

令人怀念的风景——



期待与前作故人再会，青山畔小桥流水人家

逼得我走投无路，小爷我豁出去了，我要成为一名骑士

年龄:16岁
身高：169CM
体重60公斤

"血之肃清"这场灾难中惨失双亲的少年。虽然性格直率，但有些优柔寡断，为了守护玛露达订下了成为拉塔特斯克骑士的契约。

艾米尔·卡斯达利 *Emil Castagnier*

玛露达·阿尔迪 *Marta Lualdi*

是男人就振作一点

年龄:16岁
身高：153CM
体重43公斤

由于大树发狂而失去了母亲的少女，调皮任性，认为艾米尔有些女孩子气，也许是艾米尔太过忍让迁就她的缘故吧。

布局设计也必须做出相应的调整。类似的很多微小地方都要重新设计，真是一项十分吃力的工程啊。

——那么内容方面是和PS2版完全一样的吗？

吉积■差不多吧。我们也考虑加入独特的附加要素，代号"a"。

不以《神乐传说2》为题的理由

——《神乐传说 拉塔特斯克的骑士》，是作为《神乐传说》的续作开发的吗？

吉积■我们计划在Wii上推出传说的时候，和负责《神乐传说》剧本的宫弥岛先生谈过了，在《神乐传说》刚一结束后，宫弥先生就开始构思其续作，《神乐传说 拉塔特斯克的骑士》就是在这个基础上企划制作的。

——为什么不命名为《神乐传说2》呢？

吉积■因为新加入了主人公能和怪物并肩战斗的要素，作品的概念有了非常大的变化，怪物也是我方的成员，和主人公一同成长。

——主人公也换了新人呀。

吉积■故事是以艾米尔和玛露达这对新人为主轴展开的。时间是在《神乐传说》2年后，主人公将能够和怪物共同成长，原来的两个世界也合并成了一个整体。我认为令人怀念的部分和让人耳目一新的部分都有。当然了，原先在《神乐传说》里活跃的人物也将登场。前作主人公与新主人公的相遇，合作也是少不了的。

怪物有独自的AI自行战斗

——怎样才能使怪物成为我们的伙伴？

吉积■战斗结束时，满足了特定的条件后怪物就会自动加入我方了。

——在战斗中，我们能操纵怪物行动吗？

吉积■在战斗中，怪物有一定程度的独自判断力，你可以发出指示命令，但怪物听不听又是另一回事了……挺有趣的吧。但现在这个系统还有不足，尚须进一步完善。

——本作是继续了《神乐传说》的系统吗？

吉积■实际上，这次将取消传统的世界地图移动画面，改以Wii遥控器点选地图的方式控制主人公在各城镇与迷宫间移动。选单画面也会利用Wii遥控器指标功能来提供直觉的操作。这次，将不会再在地图上长时间的移动了，作品流程将以在城市和迷宫引发的事件还有和



Tales of Destiny

テイルズ オブ デスティニー

ディレクターズカット

PS2	本刊译名：宿命传说 导演剪辑版			CERO 審査予定
	BANDAI NAMCO	价格未定	2008年初预定	
角色扮演	DVD	日版	1人	记忆卡容量未定

虽说PS2已进入迟暮之年，但这次BANDAI NAMCO遍地开花的传说系列四连发也少不了有它一份，说起来PS2算是传说系列作品最多的游戏主机了。《宿命传说 导演剪辑版》是以2006年11月在PS2上推出的《宿命传说》重制版为基础所制作的强化版。游戏承袭原作的内容，并针对在官方网站的人气投票中获得压倒性支持的角色里欧（Leon）设计了专属的原创剧情模式‘里欧模式’，从里欧的角度来再现故事。游戏参考了玩家意见，加入各种新要素，包括追加配角的剧情事件、追加战斗难度选项、追加迷宫提示，充实继承要素，可沿用原作存档游玩等等，预定还将发售《宿命传说 导演剪辑版》的超值豪华套装，喜欢此作的玩家不可错过，游戏预定2008年初推出。

以里欧的视点再次解读宿命传说 重温旧梦





里欧·马古拉斯 Lion Magnus

身材娇小，颜似少女的美少年。被父亲控制而与斯当等人为敌。露蒂是他的姐姐。

斯当·艾鲁伦 Stan Aileron

作为一名剑士，为了扬名立万而出走他乡，乘飞龙旅行之际，获取了会说话的不可思议之剑。

Tales of Rebirth

テイルズ オブ リバース

PSP	本刊译名：复活传说			CERO 審査予定
	BANDAI NAMCO	价格未定	2008年初预定	
角色扮演	UMD	日版	1人	记忆卡容量未定

PSP版的《复活传说》是以2004年底推出的PS2同名作品移植，游戏画面针对PSP宽萤幕进行了调整，具备极高战略性的3轴组合线性动作战斗系统的独特魅力将在PSP的宽萤幕中完美再现，本作也追加了众多新要素，如可欣赏游戏插画的‘画廊模式’等，已玩过PS2版的玩家也可再体验一下。

两大种族恩怨交织，宽频画面战斗魄力满点。

威古·留贝尔 Veigue lungberg

威古自幼失去父母，在克雷亚家的照顾下长大。由于一年前发生的事件的影响，威古开始把心闭锁起来。



克雷亚·贝奈德 Claire Bennett

性格十分温柔，在家人的照顾下和威古一起长大。但是却由于命运的捉弄，不得不离开故乡踏上旅程。

传说系列第六作，完美逆移植





↑视野更加开阔，直逼手描插画的高品质温暖画面翩然浮现。



伙伴的对话为主。

不逊色于家用机的流程长度和质量

——传说系列的最新作，这次也要在NDS上发售呢。

吉积■正如我们最初承诺的，在NDS上制作出不输给家用机的传说是我们的开发目标，同等的流程长度，同等的质量。当然，故事的起承转合也符合传说的传统。这次我们将交给玩家难以寻找完美答案的艰巨任务，藉此来体现主人公们的成长。

集大成的崭新战斗系统

——《纯真传说》战斗系统又有怎样的进化呢？

吉积■因为这次将是3D表现的战斗，所以在场景中纵横驰骋的“自由跑”移动方式成为可能，以《深渊传说》的战斗系统为基础，导入了《宿命传说》的空战要素。这三者融合起来，真的是给人一种耳目一新的感觉。

——从战斗画面的成员组成来看，我方是3人组合式的吧？

吉积■对。参加战斗的人数最后定在了3个人。

——同伴登场战斗是怎样配置的呢？

吉积■有了一定数量的同伴后，可以从他们之中自由选择参战，可以灵活切替。作为传说系列的最新正统续作，我们是下了苦功的。在制作宣传影像时我们也尽量表现出传说系列的风格与魅力。



——战斗时的操作也是设计成用触摸笔完成的吗？

吉积■用十字键和各按钮组合完成。

——那么在最后，请您跟FANS说几句吧。

吉积■我想传说系列将不断创造新的玩法和新的世界。特别是2007年度在新的主机平台上开发传说，对我们更是一大挑战。我们创新的成果大家能接受吗？反响会是怎样的？我本人都非常地期待。时至今日传说已开发出很多很优秀的作品，今后我也会继续制作出自己认可的高完成度的作品回馈玩家。为了传说系列更完美，还请大家多提意见，大胆喊出你们的新想法。

不再是2D——在3D的场景——新的罪恶工具！

系统发生变化，重



《罪恶工具》系列在现代的街机游戏中，声望如日中天，几乎可以算得上是2D格斗游戏的代名词了。游戏第一作《罪恶工具》首先于1998年在PS上登陆，第二作《罪恶工具X》又于2000年直接登陆街机，并大受欢迎。由此，《罪恶工具》的名字开始在街机格斗界传开。游戏的特点和风格就是，细致入微的游戏画面、战略性和爽快感并存。即使在当下的街机格斗游戏中，《罪恶工具XX核心》依然受到大量玩家的追捧。此外本作是第一次登陆微软的Xbox360，本作的前几作已经登陆过包括PC和PSP在内，以及其他所有次世代家用游戏主机。



←作为新加入的角色西恩（Sin），不知为何从游戏开始时就追随索尔，并且称呼他为「老板」。



→这应该是实际游戏的画面，游戏的系统设定都发生了新的变化。

←索尔和西恩两人似乎以赏金猎人的职业为生，两人都为生态兵器，不知道两人之间有什么样的关系。

新系统设定 大量技能数据

新的类型必然带来新的系统，大家可以仔细观察游戏画面，里面加入了大量的系统设定。

这个世界的矛盾 只有通过战争才能解决

根据使用人物的不同，玩家初始的游戏地点也不同。索尔等人出现的地方为荒凉的废墟，而人类圣骑士一方则会从宏伟壮观的城市建筑群开始。本作的舞台既然为3D，那么游戏中的场景也会变得非常开放。大量的敌人、自由复杂的地形，再加上开放的活动方式，玩家在游戏中需要经常调出地图检查。



在3D场景里面体会《罪恶工具》！

根据游戏公司放出的情报，"召唤"——这一魔法游戏中经常出现的法术将会成为本作的重要内容。至于"3D"对战系统还没有任何详细资料，不过也有一些战斗消息放出。游戏中的战斗情况将发生改变，战斗会以军团战为主，其中也会出现一对一的战斗。称为军团战，并不是只有角色一个人面对众多敌人，角色还会和己方士兵参加战斗对抗敌人。不论是一对一的单挑还是两个军团战斗，都是发生在立体的场景下。系列前作都为格斗，那么本作的动作冒险类型是否还会保持系列风格。



→新的格斗系统将会带给我们什么样的感受呢？

←西恩此时所处的场景似乎是城市里面的某处，而且好像是在什么地方见过。另外，在游戏中西恩使用的武器为棍。



新再生的《罪恶工具》！



Sol Badguy

捕杀因为人类生态强化计划而创造出来的生态兵器，同时在世界各地流浪的男人。虽然自己也是改造出来的生态人，但是非常怀念自己过去的日子。尽管为人粗鲁、冷淡，同时也是一个正直的人。

战争刚刚结束 世界又面临危机

提到2D格斗游戏，谁都会提到《罪恶工具》的名字。本作是自《罪恶工具XX核心》系列以来的最新作，不过已经不是2D格斗游戏了。从得到的照片里面我们可以看到，游戏已经不只是一对一的战斗了……



Sin

没有理由追随索尔并称呼索尔为"老爹"的青年。同索尔一样作为赏金猎人在各地旅行，顺便磨练自己的本领。



←本作的游戏系统发生巨大变化，故事也是在《罪恶工具》结束之后几年后的事情了。

X360	本刊译名：罪恶工具2 序曲			
	ARC	价格未定	发售日未定	
动作冒险	DVD-ROM	日版	1~2人	记忆卡容量未定

2D格斗游戏颠峰——新类型罪恶工具

在未来人类已经开发出了一种被称为"法力"的无限能量，而且生态兵器也拥有了这种能量。在不了解真相的生态兵器里面，有一个叫做佳斯提司的人站了出来。他是一个唯一拥有冷静头脑和指挥能力的生态兵器，在世界即将陷入困境时率领其他的生态兵器向人类宣战。作为指挥人类和生态兵器的圣骑士团，带领所有愿意反抗的战士赢得了最后的胜利。在迎接人类最终复兴的关键时刻到来，真正的历史即将开始。



在乱世之中生存 在最后末日战斗



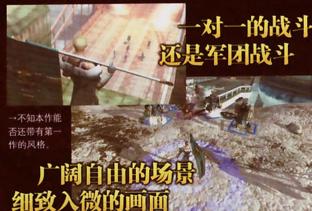
←本作里新出现的角色，从设定原图来看似乎是一个非常活跃的青年，另外他使用的武器是棍。

豪快的战斗感觉 新战斗系统



→游戏的场景里面包括了大量造型怪异的巨大建筑物。根据剧情设计，游戏发生的时候也是战乱之后。

一对一的战斗 还是军团战斗



→不知本作能否还带有第一作的风格。

广阔自由的场景 细致入微的画面



Poo

Poo是一个体型娇小的婴儿，不过他的脾气非常倔强，不认为自己很弱小。他头顶上有一片神奇的树叶。

Harvest

外形很像熟透了的红苹果，别看是个女性角色，在速度方面非常敏捷。最讨厌的是别人管她叫猴子。

Cune

看似软弱无力，其实拥有强韧的身体。就是脾气有一点古怪，喜欢单独行动。

Je Mans

身体很轻的雪人，也可以一下子变得很重，拥有喷气将敌人冻结的特殊能力。



美丽的块魂，美丽的次世代。

益智动作游戏《块魂》系列最新作《美丽的块魂》在今年的E3展上展出了Xbox360的版本，而原本BANDAI NAMCO Games宣布将于PS3和Xbox360双平台推出的计划也终于告一段落。该作如今正式成为了Xbox360的独占作品，PS3的玩家肯定会觉得遗憾了。《块魂》系列是款以滚球为题材的益智动作游戏，2004年3月于PS2上首度推出，游戏结合逗趣的主题、卡通的画风、简易上手的游戏内容以及独特的游戏配乐，获得高度评价与众多艺术创意奖项。以后的续作也有着优异的表现，使其在益智类作品中迅速崛起。

ビューティフル塊魂

かたまり だましい

360度的任意滚动 最速体验美丽的块魂!

《美丽的块魂》在NBGI的旗下作品中算是地位逐渐提升的一名成员，与其它《铁拳》、《山脊赛车》之类的热门大作不同的是，该作是继《吃豆》之后少有的益智类作品，而且也获得了不小的成功。该系列以往一直是PS2、PSP平台的游戏，这一次登上次世代主机平台后，它的表现也更加令人期待。本作如今仅有360版，游戏继承了系列一贯的风格，并借由次世代主机的强大硬件性能，以高分辨率呈现出色彩缤纷的逗趣画面，并以全程无停顿读盘的方式提供更流畅的游戏过程与更广大的游戏地图，就连玩家滚出的"块"要比原来更大、更夸张。现在，这款游戏很快就要和大家见面了，NBGI也于近日放出了试玩版让大家提前体验。

→本作用一贯的卡通风格将大家领入块魂的童话世界。



←国王还有王妃这两个角色一直算是"幕后者"，本次的作品中似乎会有一定的作为。

块魂的统领者，奇招制霸宇宙

传统游戏部分

《美丽的块魂》在游戏的大致内容方面基本是没什么改动的，毕竟这是一个系列益智游戏，总体的规则是不会有太大改变的。只不过本作在这些传统上各有加强，如将以720p的高分辨率宽屏画面来呈现游戏中的多边形世界，其中自然会提供更广大的舞台、更多更丰富的物品，甚至包括小行星等，让玩家能滚出超巨大的块。另外，本作采用了全程无停顿读盘技术，玩家在滚块的过程中不会被读取所打断，能一路畅快地进行游戏，随意游遍任意角落。

革新游戏部分

既然是登陆到新平台的首款作品，那么革新是一定会有的。游戏中除了收录先前系列作品中登场的宇宙大王、王妃、王子以及众多王子的兄弟们，还加入了很多新角色，本次新公布的四个人便是玩家可以操作使用的。此外，这款作品也首次支持网络联机模式，让全世界的《块魂》玩家们都可以通过网络进行合作或者是对抗。而先前系列特色之一的豪华歌曲创作与演唱阵容，也将再次收录全新的内容。

新的登陆平台，新的成员组成

↑Je Mans看起来很臃肿，但行动却很灵活。



←Je Mans的超能力似乎是最安定的，具备对敌人的有效攻击。

尽情地滚动吧——

说到联机对战，这是很多游戏最吸引人的部分，终归电脑的水平是固定的，挑战久了就会缺乏新鲜感。而且本作是动作益智游戏，所有的场景都有最佳的行动路线，按照普通的主线模式完成一遍游戏的话，作为一个缺乏变化的作品便很难令人再想去玩第二遍了。多人连线作战其实并不是本作首次加入的，早在PSP版中便加入了无线多人对战模式，不过那仅仅是利用近距离的Wi-Fi连接。本次的360版自然在这方面有着极高的进化，玩家可通过单机分割画面或者 Xbox LIVE 网络联机的方式，与其他玩家比赛滚块的成绩，最多可4人同时参与。所以，与前代进化的是，本作是系列作品中首款支持网络联机对战的作品，让玩家能以更轻松简便的方式享受对战乐趣。《美丽的块魂》预定10月18日推出，8月22日在Xbox LIVE卖场放出下载试玩版。

细致入微的全新场景，新平台让你畅游新世界。



←本作和前作的感觉一样，一开始都是从民居出发，先收集散落在各处的家用品。似乎本作的这些家居比从前要乱多了。

→在游戏初始阶段，选择正确的路线非常重要。尽量别去白费时间碰一些大的东西，要抓紧时间从细微的地方入手。

挑战循序渐进，逐渐抵达最顶点



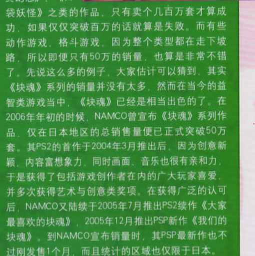
←很难想象谁的家里会像游戏中那么乱，因为这个游戏有极高的恶搞成份，于是大家在玩的时候也不可能觉得奇怪。

王子再度出击，星球又厉劫难

X360	本刊译名：美丽的块魂			CERO A
	NBGI	6090日元	2007年10月18日	
动作益智	DVD-ROM	日版	1-4人	记忆卡容量未定

越滚越大的新系列
——益智类的新星

现在衡量一个游戏是否成功，无疑就是看它的销量，于是很多"百万级"的名头便成为了一些大作用以招揽玩家的幌子。不过限于各个游戏类型的受欢迎程度不同，也不能用单一的尺度来衡量所有作品的成败与否。例如《最终幻想》、《口袋妖怪》之类的作品，只有卖个几百万套才算成功，如果仅仅突破百万的话就算是失败。而有些动作游戏、格斗游戏，因为整个类型都在走下坡路，所以即便只有50万的销量，也算是非常不错了。先说这么多的例子，大家估计可以猜到，其实《块魂》系列的销量并没有太多，然而在当今的益智类游戏当中，《块魂》已经是相当出色的了。在2006年年初的时候，NAMCO曾宣布《块魂》系列作品，仅在日本地区的总销售量便已正式突破50万套。其PS2的首作于2004年3月推出后，因为创意新颖，内容富想象力，同时画面、音乐也很有亲和力，于是获得了包括游戏创作者在内的广大玩家喜爱，并多次获得艺术与创意类奖项。在获得广泛的认可后，NAMCO又陆续于2005年7月推出PS2续作《大家最喜欢的块魂》，2005年12月推出PSP新作《我们的块魂》。到NAMCO宣布销量时，其PSP最新作也不过刚发售1个月，而且统计的区域也仅限于日本。





更为丰富的服装饰品
众多个性角色缤纷登场

本作在角色方面是进化最多的地方。首先是继承了前几作外观自定的系统，从衣服到各类饰品都要比前作更加丰富，也更有个性。另外按照众多360游戏一贯的做法，相信在游戏推出之后，还会有更多的个性化饰品可以提供下载。另一个吸引人的地方就是多角色选择了，继先前公布的两名角色之后，本次又公布了四名新角色，分别为：小婴儿Poo、苹果小妹Harvest、坚韧水滴Cune和胖雪人Je Mans。他们的性格被刻画得更为细致，还都拥有各自的能力，在挑战不同关卡的时候，玩家便需要按照他们各自的能力特长来应付不同的挑战。同样的，本作在关卡的设计上也比以往要更为丰富，一些场景还拥有特殊规则。



→就前几作来看，在特效方面似乎做得并不到位，而本作的这些效果则在一定程度上增加了眩目的感觉。

吴氏风格侵入游戏平台
辣手神探火爆回归!!



如果说武侠是成年人的童话
那么吴氏电影就是“童话现代版”

无悔的英雄和怒射的枪火
勾勒出情义交织的江湖

十五年前的经典作品
今天以一种不同的方式得以延续
热血的传奇将永远不会终结

现在，你有机会像周润发一样
用子弹来惩戒所有的恶棍
以强悍的方式来维护正义

这，就叫做暴力美学！

JOHN WOO PRESENTS
STRANGLEHOLD

X360	本刊译名：勒颈			
	Midway	59.99美元	2007.8.27	
动作冒险	DVD-ROM	美版	1人	记忆容量未定





一游戏中的很多场景里都会出现与中国相关的背景元素，例如使用汉字书写的商店招牌随处可见。

向经典致敬

影坛经典能否在游戏中延续?

其实不必太过看重所谓“吴宇森+周润发”的组合，大家应该都心知肚明这只不过是一个宣传用的噱头而已。我们熟悉的发哥早已过了手持双枪在银幕上喋血仇杀的年纪，而已经走向国际的吴大导演也不再热衷于用白鸽、风衣和慢镜头勾勒暴力美感。这两位大腕对于这款游戏的意义，充其量也就是挂个名而已，不会有什么实质性的联系。不过对于动作电影迷和国内玩家来说，既然这款游戏打出了John Hoo和Chow Yun-Fat的招牌，也确实是一件值得关注的事情。接下来，我们要看的就是它到底能够在多大程度上还原吴氏风格，是形神俱备还是挂羊头卖狗肉了。



一吴宇森电影中最为常见的枪战场面，自然也是游戏中最重头的内容，而这次你就是“动作指导”！



毫无冷场的紧张流程 战斗一触即发

一《勒颈》的故事由电影改编而来，由周润发扮演的主角人称“辣手神探”，听到这个名号就知道他绝对是一个性格火爆、敢作敢为、对敌人决不心慈手软的超级警探。

衔接《辣手神探》的故事，继承吴氏风格

《勒颈》的剧情是根据吴宇森的著名电影作品《辣手神探》改编而来。更确切地说，《勒颈》的时间设定在电影的数个星期之后，主角仍然是电影中由周润发扮演的袁浩云，但游戏和电影的故事实际上并没有太大的联系。作为吴宇森离开香港影坛、远赴好莱坞发展之前的最后一部作品，《辣手神探》在吴氏作品年表上占有颇为重要的位置。这部电影在场面上比吴宇森以前的作品更为火爆，影片中的一些拍摄手法也延续到了吴宇森此后的好莱坞作品中。Mid选择《辣手神探》作为改编蓝本，显然有其深意所在。



在游戏机的屏幕上，重温华





↑这种“以一当百”的孤胆英雄由发哥来扮演可谓轻车熟路，当然不用他亲自上阵。



↑从目前公布的一些视频和画面来看，《勒颈》的画面表现还是颇为出色的，不过说实话发哥的造型似乎有些走样。

←游戏的系统并没有太多特别之处，和《马克斯·佩恩》、《脱狱潜龙》等时下流行的动作射击类游戏较为类似。

超强引擎

UE3引擎打造次世代作品

《勒颈》所采用的是Epic Game公司所开发的UE3引擎，对于这个引擎的作品大家最熟悉的就是《战争机器》了。可以说，《勒颈》已经有了优质画面的基础，不过具体表现如何，能否完全体现出UE3引擎的强大机能，还要看游戏制作者的功力，希望Midway能让我们满意。



故事背景

略显老套的情节

制作人透露，《勒颈》的故事以一个警员被杀开始。发哥扮演的主角受命调查此事，随着调查的深入他逐渐发现他的家人也被牵扯了进来。主角的前妻也受到了生命威胁，为了挽救前妻的生命，主角不得不来到了芝加哥。

↑从目前已经公布的一些情报来看，《勒颈》中的场景数量还是颇为丰富的，相信制作者在关卡设计方面花费了不少心思。

↑游戏的操作方式则颇为简明，很多复杂的动作都可以通过简单的按键来实现，让所有的玩家都能轻松上手，同时体验超酷的战斗感觉。



↑凭借吴宇森的名号，《勒颈》有理由说自己才是“子弹时间”的源头。但是平心而论，发哥扮演的主角只不过是一个普通人，而不是什么超能力者。让他在游戏中获得看清子弹弹道的能力，似乎显得有些不太靠谱。



子弹时间

一笔糊涂账：到底谁抄谁？

“子弹时间”现在基本上已经是一个臭大街的概念。自从《马克斯·佩恩》以来，这种“瞬间减慢时间流逝速度”的设定就被无数游戏所仿效。《勒颈》中也采用了这一系统，只是命名为Tequila Time（Tequila意为龙舌兰酒，是电影主角在英文版中的名字）。不过说起来《马克斯·佩恩》的制作者是从电影《黑客帝国》中得到的灵感，而进一步深究的话，吴宇森电影中对慢镜头的运用又在很大程度上影响了好莱坞的很多动作片导演。《勒颈》既然打出“吴宇森作品”的大旗，自然也就有底气“这才是正宗开山鼻祖”了……

根据周围的环境可以做出不同的动作

↓像发哥这样的高手自然可以利用各种不同的环境与敌人周旋，例如地面上的一滩水也可以成为绝佳的“润滑剂”，借以使出“平沙落雁式”。

环境互动

在不同环境下发动Tequila Time

当然，《勒颈》中的“子弹时间”（Tequila Time）自然也有其独到之处。当主角发动Tequila Time之后，可以向任意方向作出翻滚动作。而根据周围环境的不同，其动作也会有非常明显的变化。例如向附近的楼梯扶手翻滚的时候，主角就会坐在扶手上顺势滑下，并且在滑下的过程中开枪消灭周围的敌人——实际上这正是电影原作中的一个经典场面，甚至某一个版本的影碟都是采用这个镜头作为封面。而当主角向手推车的方向翻滚时，他也会躺在车板上，随着小车向前滑行一段距离，同时与敌人交火。使用Tequila Time需要消耗能量槽，不过平时能量会迅速自动回复，因此不要担心不够用！



语影坛的骄傲！

一作包容神秘恐怖及趣味，

虽然必须利用常识作出正确判断，乍一看并没什么稀奇，但这样却增添了游戏的真实感觉，拉近了游戏世界与现实生活的距离。玩家的任务则是利用自己的知识量和观察力，揭开诸多的城市谜团。



以天眼看穿万物正邪的主角 赛臥隆恭

本作的男主人公，右眼是可以看穿世间万物正邪的天眼，为了不引人注意，特意在右眼上戴着有色隐形眼镜，让双目的颜色一致。在进入鸣神学院学习前，便收到神家崎翔的邀请，加入神秘同好会。



富坚美波 记忆超群的现会长

现任神秘现象同好会会长。记忆力惊人，一旦听过的事就绝对不会忘记。

DATA
- 鸣神学园高校3年H组
- 神秘同好会会长



神家崎翔 运气极佳的前会长

虽然已经毕业，但仍然强烈邀请主人公加入神秘现象同好会，拥有绝佳的好运气。

DATA
- 北圣大学1年生
- 神秘同好会前任会长

Apathy

～鳴神学園都市伝説探偵局～

全新感觉学院生活大冒险！

围绕奇幻的都市传说 解决一切神秘的事件

NDS	本刊译名：鸣神学园都市传说侦探局			
	ARC	3990日元	2007年10月25日	
推理解谜	卡带	日版	1人	卡带容量未定

朋友的朋友……”前言中出现的这句话来自一直广为流传的奇妙传说。以这些都市传说为主题，满载着谜题和恐怖的故事随着游戏逐渐展开，把玩家带到一个奇幻但又写实的神秘世界。本作故事的舞台是千叶县松户市郊外的私立鸣神学园高校，玩家扮演的则是刚刚入学拥有分辨正邪天眼的主人公赛臥隆恭，利用天眼的力量，揭开各种各样的都市传说真相。虽然本款游戏名为侦探局，但其实玩家在实际游戏时并不需要煞费苦心，因为无论玩家进行何种选择，游戏故事都能继续进行下去，随着玩家的不同选择，会引发不同的事件。

原作者大为称赞的本作魅力

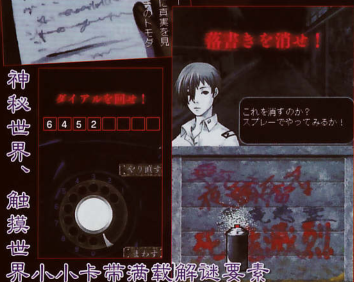
本作活用了NDS主机的机能，游戏剧情多分支多结局，无论玩家的推理成功、失败与否，游戏都不会自动结束，而是故事继续进行。无论以何种形式通关，玩家都会享受到进行游戏推理最终完成游戏的快乐。当然玩家在通关后继续进行游戏，还会发现各种新的要素。游戏中充满了各式各样的古怪传说和令人发笑的逸闻趣事，从广义上表现出了都市传说的魅力。其中很多传说逸闻都来自现实生活，通过游戏的演绎，玩家可以对这些故事有新的认识和理解。通过本作的游戏，玩家还可以充实自己的知识。

PROFILE 游戏脚本 饭岛多纪哉

担任游戏脚本监督制作，小说、漫画游戏化作家。曾负责零系列、学校怪谈等多部作品的制作。

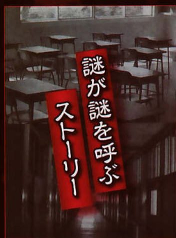
围绕神秘都市传说 寻找线索揭开谜团

一从恐怖的故事到可笑的逸闻，以多彩的都市传说为题材。



神秘世界、触摸世界小小卡带满载解谜要素

主题即为趣事怪谈和传说！



赛卧隆恭在就读鸣神学园前，就收到了发自名为神家崎翔的男子加入神秘同好会的入会申请。入学后，赛卧隆恭开始了新的学园生活，不过此时神秘同好会现任会长却拒绝让他入会。原本对加入神秘同好会毫无兴趣的赛卧隆恭自然不把此事放在心上，也无心去研究其中的奥秘。然而他却在学园生活从大到小、甚至细节部分都开始感受到了各种与都市传说相似的异样现象。一日住在隔壁的仓持千夏请求赛卧隆恭帮助，从此男主人公迈入了充满都市传说之谜、表里混杂的人间关系的旋涡中……



异常事件突起 集体出动



→神秘同好会并非简单的学生社团，背后其实另有重任。

神秘同好会会规

活动期限为在校就读的三年；会员不得互相透露隐藏信息；各年级中只有一名会员，会长由三年级学生担任；毕业生在毕业三个月内必须找到新会员接替。



日暮太郎

兴趣竟然是模仿秀

朴素的他在个性极强的神秘同好会会员中，仿佛是空气一般的存在。然而他的特殊能力却是……

DATA
- 鸣神学园高校2年E组
- 没有存在感



仓持千夏

梦想入会怪谈腐女

性格开朗笑容满面，怪谈痴迷者，精通各种都市传说。梦想是加入鸣神学园神秘同好会。

DATA
- 某市立中学3年生



多久良唯樱

唠叨的同级女生

主人公寄宿主多久良家的女儿。唠叨是她的最大特长，对主人公不抱有任何的关心。

DATA
- 鸣神学园高校1年F组



服部拓磨

文武兼优大好青年

足球部部长，文武两道兼优，是女孩子们崇敬的对象。为人大大咧咧不注意细节。

DATA
- 足球部部长



柴田浩次

主人公的好友

主人公的好朋友，被奇怪的女孩子纠缠着。实际上，那个女孩子是巷闻中的主角……

DATA
- 鸣神学园高校1年F组

对话选择和游戏的次数很关键，故事会随之产生各种各样的变化！

神秘同好会的成员们都拥有特殊的能力，利用他们的能力可以帮助玩家解开各种谜题，揭开都市传说和街头怪谈的真面目。故事根据对话选择和游戏的次数发生复杂的变化，充满质感的脚本也是本作特征。玩家的一次游戏根本不能揭开全部的谜团，在每次进行游戏时，都会引发出新的谜团。喜欢本类型作品的玩家，可以不断地重复挑战，直至解开全部的谜题，绝对不会有不过瘾的感觉。







←↑本作中除了跟都市传说紧密相连外，还收录了许多精彩的小故事，这些小故事中还有一些本作主人公的专属故事。

每次进行新游戏 玩家都会有收获！

使用自己独有的特殊能力揭穿对手精心设计的谎言

主人公使用天眼之力，可以根据会话对手周围气氛的变化，辨认出发言内容的真伪。当对手说谎时，周围会显示出黑色，说真话时则显示为红色。玩家要利用这一特性，一步步推理完成剧情故事。



↑如对手把得到的假情报当成真实情报的话……



↑如对手把得到的假情报当成真实情报的话……





偽りの輪舞曲（ロンド）

NDS	本刊译名：伪之轮舞曲				CERO A
	SUCCESS	5040日元	2007年8月9日		
战略模拟	卡带	日版	1人	512Mb	

帝国突袭王国失陷王子阵亡当场 继承遗志光复祖国替身统领大军

本作与一般战略角色扮演游戏最大的区别就是引入了移动攻击系统，骑兵、枪兵及步兵等职业角色在前进途中会向路过的全部敌人发起攻击，如果敌人发动ZOC阻挡特技或者反击特技，发动攻击的角色则会停止不前，不能继续攻击后面的敌人。利用这一系统玩家可以一次攻击多名敌人角色，在指定角色移动前便要计算好移动的目的地和途中攻击的敌人，还要考虑到敌人的特性及移动步数等诸多要素。但在实际游戏时，玩家可以轻松上手，并且每场战斗都不需要很长的时间，战略性比一般的同类型更强，也更为接近真实的战斗。本作中特意为各个角色设定了多种特性来辅助移动攻击系统，玩家在进入战斗前便要认真选择。本系统在路过敌人时为移动攻击，在路过己方成员时则是移动应援，如果一名角色路过尚未行动的己方队员，那么将会得到这名己方队员的应援效果。应援的效果多种多样，加攻击、加防御、加会心一击率，甚至还可以回复体力和魔法值。因此在本作的战斗将战略性扩展到了战斗之外，玩家从移动上就要作出正确的分析判断。为了使游戏更为平衡，魔法师在移动后不能使用魔法，弓手则只能进行远程攻击。

为了方便不擅长战略游戏的玩家进行游戏，玩家可以在战场上主动退却，退却以后各出战角色保持退却前级别，重新再开始该场战斗会大大降低战斗的难度，玩家也可以利用这一方法进行无限练级，只不过需要玩家拿出大量的时间，而且必须注意保护好主人公。

本作中存在大量可以招募的隐藏人物，这些角色都各具特色，都有各自独特的战术方法。即使是同一张地图，因玩家派遣出战角色不同，战斗的方法也不相同，使玩家的每次新游戏都是一次新的尝试，都会得到新的感觉。虽然隐藏人物众多，但招募方法却相当简单，玩家只需要派遣特定人物与其对话，便可将其招募为部下。唯一比较需要玩家动脑筋的则是让主人公走霸道路线时，该如何招募强悍的黑狮子。除了隐藏人物外，本作还为玩家准备了几张隐藏地图，想进入这里则需要玩家拿出全身的本领，完美地完成一些保护村民等特殊任务。当然在这些隐藏地图中也为玩家准备了隐藏人物，玩家绝对不会白辛苦。

虽然每场战斗玩家最多只能派遣六名角色出战，熟练掌握了游戏系统后却足以对付敌人的千军万马。玩家可以招募的同伴在二十人以上，不参加战斗的成员也并非是毫无用处。因为玩家可以派遣他们去完成任务、买卖商品，还可以进行修炼提升自己的能力数值，杜绝了“冷板凳”队员的出现。而完成任务和买卖商品对各个角色也有不同的能力要求，玩家想要在有限的机会中得到最大的回报，则需要为这些队员修炼针对完成任务和买卖商品的特技。通过战斗提升级别，各名角色都能获得PT点数，修炼特技则必须使用PT点数，这些特技都各有针对，几乎不存在完全没用的特技。特技最低级为一级，最高级为五级，级别越高效果越好，对玩家的战斗越有帮助。在一周目游戏时，如果玩家不是不断地使用退却练级法，根本不可能将全部人物的特技练满。不过在游戏二周目时，玩家则可以得到意外的惊喜，每名一周目已经招募过，现在再次招募的队员会有99点的PT奖励。玩家可以利用这一奖励，为各名成员都装备上最为有用的特技，还可以在游戏初期挑战那些原本不可能战胜的敌人。

虽然敌人的兵种比较单一，并且地图并不算丰富，但由于游戏平衡性极高，玩家在游戏时完全没有任何枯燥的感觉，反而会熟悉迅速熟悉不同兵种的特点，在战斗中在最短的时间内作出下达最为有效的指令。

游戏中的人物设计值得称赞，所有登场角色都是个性十足，敌方的几名“狮子”也是魅力十足。在人设的细微之处也透露出了厂商的制作诚意，战斗中玩家点中角色时，该角色都会自动作出相应的动作，面部表情极为可爱。精彩的故事把玩家带入战火纷争的乱世中，玩家可以按自己的喜好让主人公成长为霸王或者是仁王。音乐、画面、故事情节再加上声优们的精彩演出，使玩家在游戏时可以得到全方位的享受。

本作的操作极为简单，玩家可以按自己的喜好选择触摸功能或者是传统操作，但美中不足的是不能自动关闭游戏战斗画面，每次战斗都需要玩家手动关闭。虽然每次战斗都用不了几秒，但是敌我行动加起来如果不关闭战斗画面则要用去玩家很长时间，每次战斗必须手动关闭会让玩家的手指极为辛苦。

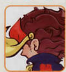
本作虽然不是不可不玩的超级大作，也并非身出名门贵族，但却代表了该厂商的制作诚意，给玩家带来了即紧张刺激又轻松快乐的享受，绝对是一款优秀的作品，强力推荐有条件的玩家进行

A



【点评人/唯夜】一款非常优秀的作品，虽然没什么名气，但确实远比那些依靠成名系列名气和人气角色的作品更值得游戏。独特的战斗系统为战略角色扮演类型游戏注入了新鲜血液，也更为贴近现实的战斗，可惜魔法师和弓手还保持传统的战斗方式。虽然是掌机作品，但主线流程却绝对可以让玩家满意，再加上大量的隐藏角色和分支剧情，更值得玩家拿出大量时间研究。转职系统颇为独特，将战场实地转职改为派遣转职，想转换成高级职业必须使用珍贵稀有的道具，不过好在即使玩家没有转职，也一样可以顺利通关。游戏的人设更值得称赞，无论敌我都是个性鲜明。

A



【点评人/龙马】此游戏在发售前并不被看好，有些媒体的评分还很低，但实质却是一个近期不可多得的战略模拟佳作。本作一开始并没有什么CG动画，并非全程语音，但NDS平台本来就不是以声画方面取胜的，本作的战略系统就是卖点，其“移动攻击系统”绝赞。玩家可以有更多的选择来克敌通关，移动路线上的敌人你都可以攻击，路过时有同伴还可以帮你回一下血等等，玩家在每次移动前都要斟酌一下敌我的分布，以最佳的移动路线，最快地消灭敌人，保存自己的势力，其策略性与操作性比同类游戏明显高出一个档次。

A



【点评人/小沛】典型的小公司大制作！大概之前真正期待这款作品的人没有几个，但玩过这款游戏之后而喜欢上它的会有不少。这款作品很厚道，主线流程就不短，还有很多分支任务以及隐藏要素和隐藏人物。花几十个小时细细钻研一下的确是消磨时间的绝佳选择。这个游戏的难度不低，每一次的战斗都要玩家非常小心计算自己走的格数，另外在对付敌人时也非常讲究打法，各职业间的相克性非常明显，于是战斗的平衡性也就有了保障。玩家在游戏中可以招揽很多帮手，有的是直接参加战斗，有的则是辅助完成任务的，游戏内容丰富，绝对令喜欢战略游戏的人不忍释手。

A

在游戏中绿色图标的角色都可以对话招募，对话后战场退却也一样在完成战斗后正式加入队伍。

点评人 著子







PSP	本刊译名：狂野历险XF			CERO A
	SCE	4980日元	2007年8月9日	
策略角色扮演	UMD	日版	1人	224KB

用真诚的心灵打破命运的枷锁 在世界的彼端寻找未来的光明

《狂野历险（WILD ARMS）》系列的开发商Media Vision成立于1993年，是一家在家用游戏软件开发业扩大期参入市场的公司。这家公司的制作路线并不广，基本只集中在几个系列上，但由SCE代理，在PS系列机种上推出的《狂野历险》却为这家公司带来了很高的名气。《狂野历险》系列的开发总监金子彰史是Media Vision的创立者之一，也是这个系列最主要的开发者。在系列的前几作中，从游戏剧本、人物台词、角色设定到乐曲标题，金子几乎参与了游戏内容层面的所有设计工作。可以说，《狂野历险》系列的基调是金子一手定下的。

《狂野历险》从第一作开始，就有着与众不同的风格。"WILD"是本系列中一个重要的主题，几乎每部作品中都会出现如同美国西部片一般的荒野小镇场景。同时每系列非常注重对人物的塑造，人物的性格特征非常明显，台词也十分紧凑，使游戏中的事件表现出很强的节奏感。苍凉深邃的背景和人物们炽热的感情交错形成鲜明的对比，使剧情具有强烈的戏剧性。这也是本系列最为玩家们所称道的地方。

这款PSP上的《狂野历险XF》一反以前作品的传统RPG形式，采用了S·RPG的游戏类型。同时，"ARM"的概念也不再是系列中一贯的武器，而是变成了转职道具。本作的转职和技能系统很容易让人联想起《最终幻想战略版》，玩家要通过ARM让角色转换成各种职业，并根据各职业具备的不同招式和特技来应付不同的战局。每名角色除了基本的经验值和等级外，还存在一个各职业分别计算的"职业经验值"。使用某种职业参加战斗，就能让该职业的职业经验值上升。每种职业都存在一系列名为"原创技"的专用招式和名为"个人技"的专用技能，这些招式和技能一开始只能在转成该职业时运用。但职业经验值上升之后，这些技能就会陆续被角色"习得"，之后就可以在转成其它职业时选择装备，从而实现招式和技能的自由组合。

在本作的实际战斗中，除了伤害、属性、状态等基本要素外，还存在一个"阵型"的概念。当玩家一方的角色以某些配置包围敌人时，就能提升攻击的威力。另外，游戏中还存在一种名为"联合战技"的攻击方法，当角色进行攻击时，玩家可以选择不立即出手，而是暂时"锁定"敌人，等后面的角色行动时一起发动进攻，此时会出现威力的合计加成，造成比分别进攻更大的伤害。因此，时刻关注角色的行动顺序成了本作中最重要的攻略要领之一。

充满解谜要素的版面是本作最主要的特点之一。这款游戏的关卡设定非常精致，很多版面都不是简单的力量对抗，而是需要玩家找对正确的攻略方法。很多时候，如果不能选用正确的职业和技巧对敌人的布阵进行破解，拥有再高的等级和再强的武器也没有用。而且，《狂野历险》系列中著名的"机关解谜"在本作中也有非常明显的体现，中途有不少关卡根本没有敌人，玩家需要做的事情就是结合各种职业的技能特点去破解关卡中设置好的机关。在时常"打得昏天黑地"的S·RPG中，这样的版面无疑是一种有趣的调节。

剧情方面，目前各方对本作的肯定意见居多。虽然游戏形式变成了故事情节与战斗版面交替出现的S·RPG，但本作的剧情事件并没有因此而变得冗长，依旧保留了原来台词密度高，情节轻快的特点。和游戏的长度相比，本作的登场人物显得比较少，但这样一来，对每名角色所着的笔墨就很充分，人物的内心世界和外在性格都表现得很充分。主题方面，本作显示了因循守旧，执着于以武力压服他人的人心中的"荒凉"，也突出了追求和平自由，愿意用双手创造未来的人心中的"生机"。同时，这种主题又具体在了每一名角色身上，无论是己方还是敌方，每个人的经历和思想都充满了人性，并没有"脸谱化"的倾向，这确实难能可贵。虽然很多人都说本作的风格有点不像《狂野历险》，但在剧情上，认为本作继承了系列一贯特点的人还是不在少数的。

玩家对本作的批评意见目前主要集中在版面难度过高以及流程过长上。算上序幕和尾声后，本作的流程长达61章，而且很多章节中都有两场以上的战斗，再加上修炼和要素收集用的自由版面，难免会使玩家产生一丝冗长之感。另外，由于解谜成分重，关卡的难度也相应上升，很多玩家甚至在序盘战斗中就被卡住，被迫进行反复的尝试与摸索，这也容易让不常玩S·RPG的玩家产生厌烦情绪。从整体上看，本作是一款综合素质较高的游戏，但有些偏向核心玩家，如果版面和流程能够再稍稍简化一点，可能会得到更高的评价。

A



【点评人/荐菜】本作是《狂野历险》系列首次以S·RPG形式出现。以初次尝试新游戏类型的标准去衡量，本作应当算是制作比较成功的。在近期PSP的作品当中，本作也属于值得一玩的游戏。不过，与系列传统作品相比，本作中出现的变化还是显得大了一点。除了游戏类型以外，世界观、音乐和表现手法也产生了微妙的改变。喜欢系列原先剧情与音乐风格的老玩家对这种改变可能感到不易接受，但我自己对本作的风格还是比较喜欢的。本作最大的不足之处就是难度过高，版面的设计不够亲切，不熟悉S·RPG的玩家可能会在攻关时遇到很大的困难。

B



【点评人/雪飞】由于历代《狂野历险》都得到了很高评价，我在发售前对本作抱有比较大的期待。实际玩过之后感觉，虽然本作的素质不算差，但还是没有达到预想中的水平。本作的游戏节奏很好，伤害值等平衡性部分也掌握得不错。作为一种全新的尝试，本作的起点还是不低的。不过，本作的游戏难度过高，很难想象从PSP时代接触掌机的新玩家能够产生玩下去的动力。而且，很多流程版面都要求特定的职业技能，玩家根据自己喜好编成队伍的选择余地过小，这一点恐怕是本作不讨玩家喜欢的最大原因。

B



【点评人/风林】当初听说本作要做成S·RPG时，我对制作方的决定感到有点不可思议。不过，实际成形的作品最终还是证明了《狂野历险》的素质。虽然系统有点像《FFT》，但在版面设计和职业技能上的的确确有着自己的特点。特别是系列中特有的解谜版面也进行了保留，这还是比较令老玩家们心动的。不过，本作中一些细节还是想得不够周到。例如，屏幕右侧的行动顺序表不能区分相同类型的敌人，每次查看时都要切换成文字，再自己对着地图去找编号，拟定战略时有点麻烦。另外，本作中的画面表现有点简单，音乐似乎也不如前作那么精彩。

B

系列著名隐藏BOSS"ラギュ・オ・ラギュラ"会在二周目中出现，必杀技"一兆度火球"也依然健在。

点评人 北斗







NDS	本刊译名：SD高达G世纪・交叉火力			
	BANDAI	5140日元	2007年8月9日	
战略模拟	卡带	日版	1人	1Gb

从UC到SEED系列作品缤纷亮相 优点和缺点同样明显的争议之作

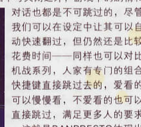
BANDAI和BANPRESTO，总有人会把它们相混淆，就像总有人会把它们各自的著名游戏系列SD高达和机战相混淆一样。其实这两部作品还是有许多相通点的：都是战棋类游戏、都是以著名机器人动漫为基础制作的大乱斗，而且高达系列的机体在机战系列中也占有很重要的地位，不过呢，高达就是高达，机战就是机战，它们毕竟是两码事。

这次的“交叉火力”采用了全程触笔操作的设定，个人认为最好还是能够在提倡触笔操作的同时也支持按键操作，这样可以兼顾到更多玩家，也能让大家觉得厂商的贴切。从触笔操作在游戏中的实际使用情况来看，功能设定还是比较简便的，但是由于NDS触摸屏先天的灵敏度不够，这就导致了在拖动机体时有时候会不够方便。

感觉本作最大的缺点就是战斗动画在一周目的时候是不可关闭的，也就是说不管你爱不爱看，都得耐着性子看着它们表演下去。不要以为这是小事，战斗动画不可关闭的直接后果就是将大量的时间白白浪费在观看动画上！举例而言，在剧情模式的最后一话，敌人有二十来个编队，你就是乖乖的站在原地不动，然后等待敌方行动回合的时候进行反击，这个过程中你不能关闭动画也不可存储，仅仅是一个敌方回合就花费了半个多小时！说句题外话，北斗趁这个时间都洗完了一拨衣服顺带洗漱完毕，这只是一个敌方回合的时间，大家应该能够有个比较清楚的认识了吧？一周目通关花费了六十多个小时，这还是在很少进行索敌的前提下，其中大部分时间都浪费在毫无意义的观看战斗动画上了。当然，你可以像我一样，趁着播放战斗动画的时候写点东西看看书，看上去是“高效”利用时间，但这不能成为替厂商在这一设定硬伤的借口。更为可笑的是，厂商是将关闭战斗动画的功能作为剧情模式一周目通关后的追加奖励，相信玩过SD系列的朋友都知道本系列的精华就在于俘获敌方机体以及开发机体上，这就需要在索敌模式下花费大量的时间，特别是前期就开发出高级机体的朋友，更是需要投入很多时间在刷芯片上，而本作不可关闭战斗动画的设定（厂商还特意加大了动画的制作和播放时间）绝对会让很多系列玩家感到极为郁闷。像最近这些年的机战一样增加随时开启或关闭战斗动画的设定，这很简单就能做到，而且会让玩家感受到厂商的体贴，本作在这一点上绝对是最大的失败！







除了战斗动画不可关闭之外，游戏中的剧情和对话也都是不可跳过的，尽管我们可以在设定中让其可以自动快速翻过，但仍然还是比较花费时间——同样也可以对比机战系列，人家有专门的组合快捷键直接跳过去的，爱看的可以慢慢看，不爱看的也可以直接跳过，满足更多人的要求，这就是BANPRESTO体现出其人性化的一面，相比起来，BANDAI的表现可谓非常糟糕，特别是在本作之中。剧情方面没有什么好说的，本来就是关公战秦琼式的游戏，剧情串联的时候乱点就乱点吧，相信大家也都不会太在意这个。但是呢——本作的最终几话竟然被安排成了SEED DESTINY的剧情，这绝对是让高达迷无法忍受的！喜欢UC的朋友就不用多说了，即便是所谓的“种饭”也大多只对SEED感冒，DESTINY整个就是一不可理喻的作品！话题还是先收回来，总之，当北斗看到剧情模式下最终几话的剧情竟然是DESTINY，而“最终BOSS”竟然是真和利的时候，的的确确是给气得笑了起来，不知道有多少朋友和我有着同样的感受？

客观来讲，最近几年的SD系列在难度上越来越低，系统上的变更也使得更多的新玩家能够投入进来，但是作为一款战略游戏，本作的难度基本上可以说没有了，门槛高了的确不好，不过也不应该以完全牺牲战略性为代价，要知道，战争本身就是一门艺术。

以上说了这么多本作的“坏话”，实在是因为这几处硬伤太过明显，给人的感觉就像是一个不懂高达的人在制作一款靠高达的人气为卖点的作品，这是相当忌讳的事情。不过本作也还是有一些闪光点的，例如合体技的引入，将特定的一些角色进行合理站位发动的合体技可以给人很高的代入感，虽然其命中率百分之百且不消费PW只消耗SP的设定多少让人感觉强得有些无耻了……机体的开发以及图鉴的完成仍然是非常吸引人的地方，只可惜本作由于卡带容量方面的限制，使得许多系列作品和机体都无法收录进来，不过对于NDS玩家而言还是不错的了，毕竟收集和开发原著中那些经典机体的本身就是一种很大的乐趣。

C



【点评人/龙马】如果你不再乎因为战斗动画无法关闭而导致的节奏变慢和因此而浪费掉的时间的话，那么本作还是比较不错的一款游戏。与NDS上的前作相比，这次在画面上有了比较明显的进步，参战机体的数量也得到了大幅增加。可能是由于容量方面的关系，这次仍然没有加入真人语音，无法在战斗中听到那些熟悉的台词让人感到有少许遗憾。本作的剧情基本上以Z高达、ZZ高达为主线，不过让DESTINY压轴的设定会让大部分高达迷感到难以接受吧？这次通关后没有SP模式，不过男女主角双线剧情还是可以弥补关卡上的不足的，索敌后的EX关卡也值得一玩。

B



【点评人/雪飞】说到本作，重点要说的就是战斗动画偏长，除了动画本身外再加上角色使用ID以及场景切换的时间，玩得越久越能感受到它的漫长；而之所以会一直在“感受”游戏中的战斗动画，是因为本作中的战斗动画是不可以关闭的！你只有将剧情模式打穿一遍以后才会追加关闭动画的设定……相信这一点对于负责本作攻略的北斗同学来讲体会非常深刻，因为他最近总是会在播放战斗动画的时候四处流窜到其他同事旁边“骚扰”我们的“正常工作”，这种情形一直持续到他完成一周目之后，我们才终于得到安宁，感谢BANDAI，还算是没有做得太绝。

C



【点评人/荐菜】尽管厂商号称的“120个场景”其实玩的是一个文字游戏，实际关卡并没有这么多，不过这次的关卡数量还是比较厚道的了。两个原创主角在形象上的设定一直就比较有争议，好在喜欢SD高达的朋友们也不是冲着这个去的，所以尽管原创剧情方面过于单薄，倒也无伤大雅。不知是不是因为Z高达的剧场版这两年开始“连载”的关系，这次的剧情大幅削减了阿姆罗的戏份，而是以Z和ZZ作为主线，充分印证了“风水轮流转，明年到我家”这句话的真谛。战斗动画过长且不可关闭是比较明显的缺点，不过不用像赶时间做攻略的话也还是可以接受的。

B

虽然剧情对话时是不可跳过的，但按住Y键的话可以使对话的速度加快许多。

点评人 唯夜





FINAL FANTASY. XII INTERNATIONAL ZODIAC JOB SYSTEM

PS2	本刊译名：最终幻想12 国际版 黄道十二宫职业系统				CERO B
	SQUARE ENIX	6800日元	2007.08.09		
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	94KB	

Reload，为了最终幻想的名誉 Zodiac，星座从起点轮回

细分为12职业的执照盘，是这次国际版的最大变革，无怪乎副标题也要把这个变化显眼地印上去。事实上，原来日版（美版也同样没有变化）中丝毫谈不上策略和规划的统一执照盘是这个游戏最遭人诟病的地方之一，也是系统上最大的缺陷，一个让玩家找不到多少思考乐趣的设定实在有违游戏的“互动”这一本质。

于是这次SE痛下决心推翻了原来的东西，大约他们自己也已经不能忍了吧。不同的执照配合不同的职业重新分配，在这样的划分下，基本上所有的职业都有自己的突出特点和专精特长，但同时也都无法照顾全面，多少都会有些“瘸腿儿”——自然，有些职业的“瘸腿儿”还是比较明显的。

可以看出SE的设定思想是要愈加强调出不同职业间的互补，进而强化三人作战时的配合性。但在现阶段，就个人看来，这种“强调”似乎有那么一点过火，相比起之前的“千人一面”，这次有点儿走向另一个极端的嫌疑。职业的高度分化，对战斗的严密性提出了更高的要求，自然，这从游戏乐趣的角度而言并不是坏事，但战斗中的几类关键要素，譬如高伤害输出、高效辅助增益魔法，以及强力回复等等这些重要能力，基本上可以说是分散性地被少数职业所掌握的，玩家的初期选择稍有不慎，可能自游戏中期就将有非常苦涩的体会。可以说，12个职业的真正数量其实并非是“12”，如非真正有爱的玩家，那么一些职业对于他们而言可能是从来都不会去碰的。

虽然在选择职业的时候就可以详细查看全部12张盘子，但放眼望去好大的一片实在是令很多人看了也依然很迷糊。我并不是想诟病这个订正后的系统，事实上制作方能做出这种改变还是很有诚意的，职业分化也绝没有错，能力各有短长更是理所应当的处理——只不过，我个人总感觉，其实它可以做得再人性化、再细腻、再更体贴玩家一些的。就像上面说的，选择职业之初如果没那么多考虑，就可能会令自己在后面的流程中陷入窘境；而如果想细致考虑，则往往会有毫无头绪之感——格子和结构实在是太多太复杂了，该给每个人物预设怎样的发展方向，该让谁去主职攻击、谁司回复、谁负责辅助……当玩家在十数片空白的格子图上苦苦规划各种要素的时候，他们继续游戏的热情可能就此已被消磨掉了不少——我想这绝非不可能发生的事情。

一个关键的问题就在于——本作中居然是不能转职的，这一点实在是不够体贴。职业间的分野如此明显，互相之间常常存在着大片的无交叉领域，这种情况下再不容许转职，等于不给玩家犯错误的机会。这样如果初期选择失误的话，也许你就要在游戏进行了十几个小时痛苦地决定删档重来。所谓转职，也不是要求继承上一职业的能力（那样也就和原来的执照盘没区别了），哪怕要求将执照归零重新开始练也好，但至少给玩家一个体验各职业实际实用度的机会吧——现在大学开课还就讲究试听呢，学生觉得不满意或不适合可以退课，一个游戏又何必做得那么苛刻呢。

而且在个人看来，一些后来入手的装备、魔法和技等等如果由于职业的限制而硬是只能看不能用，相信也会令一些人感到郁闷。这种对心情的破坏点点滴滴积累起来，难免也会影响进行游戏的流畅度。

当然了，上面这些看法，是个人处于当前的游戏阶段得出的感受。毕竟是这么庞大的一个游戏，又是新出未久，我目前不可能走得很深入。一些对职业间平衡度之类的看法，可能是片面且浅薄的，诸君慎察之。

那么我们还是翻到下一个话题上去吧，同样是调整，这次对“开箱子”的设定就体贴很多了——大幅削减了“随机”、“几率”这种成份，对于内有物品/装备的箱子，基本都能100%确保入手，不再像以前那样折磨人了。在原来的日版中，运气好的人可能在跑过了某个迷宫后兜里已经揣了好几样新拣来的强力装备。而运气差一点的，尽管也是翻遍了迷宫的每一个角落，但可能最后只落得口袋多了几百块钱的待遇，这着实令人比较崩溃。

不过相应的，装备的位置也经过了大幅调整，比如之前的开箱子圣地“地下道二期工程”这次就被调整得大为失色了，不过相应的，**ルース**魔石矿的二期坑道内可是光芒耀眼，满地好物，所以对于那些策划快速练级、收集强力装备的玩家，新版本里的具体行动就要大幅度重新规划了。

其实这个国际版的诚意还是比较充分的，比如新情节的补充、支持16:9以及4倍速模式的增添、召唤兽和Guest成员的操作变更，无数装备品的数值调整，以及Gambit和武器的追加等等都是可以肯定的。如果你对FF系列和FF12有充分的爱，那么再完美一遍国际版也是很值得考虑的事情。但如果你属于个人时间比较有限的玩家，那实话实说，这个职业细化后的系统可能在游戏伊始就会耗掉你不少热情。

B



【点评人/雪飞】就个人来说的话，原先的日版实在是有点儿把我的胃口搞坏了，无论是剧情还是系统都令人有不耐烦的感觉，所以一开始对这次的国际版也并没有抱多大的期望和好感。不过具体上手试了一下觉得还行，至少这次的职业系统不会像以前那样很快就令人觉得无聊了。个人尤其喜欢那个4倍速的设定，非常地节省时间和有效率，从这个角度来说，就原谅SE将本作设定为不能转职的这种涉嫌延长游戏时间的行为吧。总体来说，是一个值得玩的“资料片”，但也正因为是资料片，而且现在的很多调整也只能说是修补而非变革。

B



【点评人/小沛】我严肃地认为，这次国际版的改动还是存在很多缺陷，这当然指的是12职业的执照盘。这个改动的好处有很多，譬如增加了游戏中思考的乐趣，并且每个角色的能力将会有明显的区分，个性化突出。不过其缺点也非常显著，那就是不能转职！如果一旦发现选择的职业不适合自己，那么你只能选择重新开始游戏。其余的改变也就没什么太大的意义了，包括饰品的属性变更，还有宝箱的内容物变更等，这些也不过就是让大家能有点新鲜感而已。至于L1键增加的新功能，这点倒是有些意思，主角以四倍速奔跑的样子够滑稽，也算实用。

B



【点评人/龙马】抱歉，我估计我会先说一句已经被其他几位同事重复了好几遍的话——这次国际版最大的进化在于新增了职业系统，你可以选择自己擅长的类型培养，但是所选的职业一旦选定就不能再变了，我在最初选择职业时手都有点发抖。原本的FF12角色成长大同小异没什么个性，而这次的进化给了角色更多的表现空间，由此整个游戏的战略性也得以提升。看看其他人都没怎么提百层挑战模式，我很高兴终于可以说不重复的话了，不过这个模式的记录不会对应本篇，也就谈不上对玩家有什么实质性的奖励，这恐怕会打消一些人的积极性。

B

游戏中各种技的实用度也作出了调整，在实战中不妨多试用一下。

轻松上手，大众高尔夫，简明攻略

みんなのGOLF 5
EVERYBODY'S GOLF

PS3	本刊译名：大众高尔夫5			
	SCE	5980日元	2007年7月26日	CERO A
运动休闲	蓝光光碟	日版	人数未定	记忆卡容量未定

《大众高尔夫》是一款很容易使人产生亲近感，人人都能轻松上手的高尔夫球游戏，现在大幅进化的系列第五弹登陆PS3。

日本国民级运动除了棒球还要算上一个高尔夫球，玩棒球场地要求较低，但高尔夫就算是有钱人玩的奢侈运动了，一般也是成年人玩的较多。不过我们能在游戏机上享受高尔夫球别样的乐趣，SCE的《大众高尔夫》系列就是此类游戏的佼佼者，不论你是初心者还是老手都能很快融入其中，轻松的设定，真实的手感，平易近人的教学模式，其大众向的取向深受玩家欢迎，本系列每一作在日本都是百万级别的销量。

操起你的球杆，高尔夫入门。

让你快速掌握最正确的击球方法 "本格打"系统闪亮登场

这次的《大众高尔夫5》增加了"本格打"这个新要素，熟练掌握这个高度拟真的挥打系统能不断刷新你的分数纪录，大大提高你的成就感，别怕，"本格打"没那么难，下面传授给你一些小窍门。

本格打飞得更远

看好你的球杆运动轨迹，随着身体的轻晃慢慢蓄力，在最佳时机击球，这就是"本格打"。力度决定之后，当着力圆圈缩小至高尔夫球一般大小的瞬间，按下O键就是挥杆的最佳时机。因为没有计量槽，所以要多多练习熟练掌握。打出完美击球后，高尔夫球的飞行距离会比一般的挥球要飞得远一些，这点玩家也务必要考虑到，力度的微妙调整有点困难，尤其要关注力度与触球角度的拿捏，这决定你的球将会飞多远。请参照右边的图示，确认挥杆力度与飞行距离的关系。



黄红光点就是关键



↑红光亮起的时候是100%，黄光则是50%的力度，这就是击球时的提示。

把握时机灵活运用不同力度

←如果挥杆过早，图示标记是可爱的兔子，过迟的话就是一个乌龟了。

更易掌控的挥杆

对于一直以来喜欢玩《大众高尔夫》系列的玩家，大家已熟悉并经常使用的"传统模式"当然还是健在的。下面图示的柱状标记和计量槽，挥杆的力度，因力度变化的飞行距离，最佳击球时机都表示得相当简单扼要，最大的好处就是挥杆强度的调整变得容易多了，但是和拟真的挥杆模式比起来，高尔夫球的飞行距离变短了，击球时间带也明显缩短，这也是难点所在。这样对比看来，果然还是各有各的长短处，喜欢原来的挥杆模式的玩家，在此模式中要设法适应飞行距离和击球时间的严格要求。而本格打提示较少，更重在感觉。

传统模式一目了然



↑准备挥杆击球时，力量槽的值数标记将向左延伸，当我们决定的力量值标记点正好处于淡红色区域时，这就是打出完美一击的最好时机了。



即便初次上手也能成为高尔夫王子
大众高尔夫基础技巧披露

高尔夫球场上的大人气高尔夫王子是怎样炼成的？为了让你快速上手，体验《大众高尔夫5》的乐趣，一些基本要点与技巧是必须要知道的。关键在灵活切替视点，确认风向、地形、高低差，树立全局观念。

击球篇 并不是单纯的将球击飞

击球的要点从上空的视点看来就明显很多了。击球向哪片草坪，要打多远的距离，以怎样的方式挥杆，这些都是要首先考虑的。除此之外，风向和高低差对球运动方向的影响也要一并考虑。一个优秀的高尔夫球手，从不同的角度来观察场地，因地制宜地安排战法才是求胜的不二之道，《大众高尔夫5》虽然是大众向的，但在这方面也是不含糊的。

击球时的要点

- 从上空俯视观察整个场地的地形
- 检查确认风向、球位、高低差
- 瞄准目的地选择最佳的击球路线
- 大胆地使用全力、大威力模式击球
- 注意杂草地、水沟等对精度的影响



登场人物角色都各有各的看家本领
越发可爱的Q版人物造型

《大众高尔夫》系列个性丰富的选手也是其卖点之一，因为各个角色都有其不同的特长，玩家选择一个适合自己的角色是很重要的，如果经常使用某个角色参加比赛，那么其好感度会增加，能力也相应提升。

入穴篇 凭借经验完美预测球路

在距离穴位不远的地方，球路的预测和力量的调节的恰当组合是进球的关键。 我们必须根据地形的高低差来调整出力力度，球洞在高处时我们适当加力，低处时我们就适当地轻减力度，直线时穴位在3、6米处，我们最好以4、6米的距离发力。果岭的倾斜度在画面上用粒子的流速表示，我们就要目测出其大概的起伏区域与穴位的距离。

轻击入穴要领

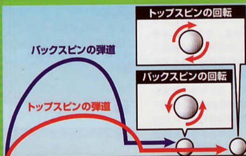
- 确认离球穴的残余距离与高低差
- 凭以上的情报发出最适当的力度
- 判断各条球路决定最佳入穴路线
- 注意球杆与高尔夫球碰撞的声音
- 凭经验感觉控制曲线球的弯曲度



能熟练使用旋转球就是高手

如果你想要打出精度特别高的球，那么你就必须熟练掌握旋转球这个技巧。真正的高手是随心所欲的指哪儿打哪儿，如果你把旋转球练得出神入化，就能以最少的杆数完成比赛。在游戏中使用方法是：在向后挥球杆最高处时，如果想使球旋转的话就以十字键从相反的一面入力，挥杆击球时用十字键控制旋转方向。





自由旋转才是王道

←上旋球可以让球飞得更远，下旋球则能将球挑高，两者的差别还在于球着地后的滚动距离也不一样。

必杀技超级下旋球

如果用大号的球杆挥打下旋球，那么球就会更加激烈地旋转，最后又转回到玩家面前来。我们把这个称作“超级下旋球”。这一打法能给球身以强大的回旋力，瞄准目的标示旗打出“超级下旋球”，那么球在着地后就可能转动着直奔球穴，实现一杆入穴，精度极高。



←太帅了，华丽的直接进洞。

解析高尔夫关键词——

游戏中出现的高尔夫球用语看不明白?不用叹息,下面我就将一些常用的基本高尔夫用语献上,人人都可以成为大众高尔夫通！ 高尔夫球场每个球场有18个洞，根据发球点和球洞的距离分为3杆、4杆、5杆三种不同标准的洞。以总数最少杆数完成所有洞入洞者获胜。

标准杆 当以达到该洞要求的杆数入穴时PAR，即标准杆

小鸟球 在入穴时，所用的杆数比标准杆少一杆就是Birdie,小鸟球。

老鹰球 在入穴时，所用的杆数比标准杆少两杆的就是Eagle,老鹰球。

信天翁 在入穴时，所用的杆数比标准杆少三杆的就是Albtross,信天翁球。

果岭 球洞周围的草地相对平坦的地方，进入果岭就是向球洞挺进的最后阶段了。在这一区域，一般使用轻击球入穴。

蛇行线 果岭的地形复杂时，我们选择用左右弯曲的好像蛇行的入穴球道，但也会有偏离目的地的风险。

伍德球杆 木制球杆的统称。虽然金属球杆比较普及，但伍德球杆可以打出更低的球路，飞得更远。用“W”表示伍德球杆。

曲线球 将球以曲线方式打出，曲打的时候，我们能用这一技巧回避前进路上的障碍物。是一个常用的技巧。

上旋球 杆首击打球身上部，使其向前旋转，由于球飞行高度较低，着地后，球的滚动距离相应就较长。

下旋球 杆首击打球身下部，使其向下旋转，由于球飞行高度较高，着地后，球的滚动距离相应就较短。

逆风球 击球的方向与风向正好相对，由于风的影响飞行距离大打折扣，要注意调整挥杆的力度。

障碍球 不慎将球打入沙坑、水沟、杂草地带时，这时我们需要将球重新打向平坦地带，这就叫做“障碍球”。

MONKEY MAGIC

西遊記

金角·銀角の陰謀



NDS	本刊译名：西游记 金角大王和银角大王的阴谋				CERO A
	D3 PUBLISHER	3800日元	2007年7月12日		
横版动作	卡带	日版	1~2人	16Mb	

使用"术"的心得

消耗画面左上方的"斗魂"能量可以使用"术"。从最开始可以直接使用的术，一直到后来需要从老子那里购买得到的术。另外，术除了下面提到的三个外，还有很多等待玩家的探索。

术	说明
分身弹	利用分身，攻击前方大面积敌人的术。分身攻击可以自动跟踪敌人，非常地好用。
加速	短时间内角色可以进行高速运动。请在关键时刻使用。
寻找宝物	使用此术后，屏幕上所有隐藏的宝物都会以感叹号图标显示出来。

游戏场景介绍

关卡中，玩家可以使用三名角色在限定时间内探索游戏场景。在总共9大场景里面冒险，救出自己的师傅。在正常模式中，玩家可以随时切换孙悟空、猪八戒和沙悟净三人。如果其中有一人挂掉，则会自动切换为另外一名。当所有的三名角色都挂掉后，玩家只能读取档案或者重新开始游戏。另外倒数时间结束时，和所有角色挂掉后一样。同一般的日式横版动作游戏一样，9大关里面分别包括了3小关和一场首领战。首次进入游戏时会有简单、普通和困难三种难度选择。通关一次后就会出现第四种地狱难度。

每个大关里面的三个场景都不长，但是有很多可以探索的隐藏地方。在每个场景的最后都会出现莲花座台，乘坐后即可结束本关。另外，乘坐莲花座台还可以增加倒数时间。



故事

唐僧三人正在去往西天取经的路上。三个徒弟和往常一样，再次因为吃饭的缘故吵起架来。此时他们还没有注意到，曾被孙悟空打倒的牛魔王亲戚们正在密谋，他们为了向对手孙悟空复仇而从"世界"各地集中在一起。于是，牛魔王的亲戚们趁悟空等人吵架的空当，把唐僧掳走了。自己的师傅被妖怪抓住当然要立刻营救，否则就会被希望长生不老的妖怪大王们吃掉。此外，另外还有两个隐藏在阴影里面的妖怪，不知道它们透过妖怪水晶球正在计划什么阴谋……

游戏操作	
十字键	负责方向和移动
A键	使用消耗斗魂的技能
B键	负责跳跃
X键	切换角色
Y键	普通攻击（可以进行连击）
L/R键	负责切换技能

使用物品

在场景里面，包括击倒敌人后都会出现大量的奖励。

物品	效果
红薯	回复少量生命。
包子	回复大量生命。
斗魂玉	回复少量斗魂。
大斗魂玉	回复大量斗魂。
宝石	增加一个宝石。
大宝石	增加十个宝石。
手表	延长30秒的倒计时。

特殊商人

在完成任何一个场景后，都可以去"凛凛的商店"和"老子的房间"里购买游戏道具物品和习得新术。

地点	说明
凛凛的商店	在这里可以使用得到的宝石交换点数，增加自己的能力。
老子的房间	聆听老子的训导，学习新的术。而且，还可以得到关于下一个场景的提示。利用人参果可以进行新术学习和训练。

人物介绍

对熟悉《西游记》的国人根本不需要作孙悟空的介绍。但是，这是日本人根据本国的电影版《西游记》制作的游戏，而电影又是按照日本富士电视台拍摄的颠覆版电视剧《西游记》完成的。所以有必要在各位读者对号入坐之前，简单介绍一下"日本猴子"。

人物	介绍
孙悟空（配音：香取 慎吾）	除了仍然害怕师傅的"紧箍咒"之外，脾气变得非常暴躁，不但本事相比原著里面的缩水了不少，而且再也不是八戒等人的"大师兄"了。
猪八戒（配音：伊藤 淳史）	一只有毅力有耐性的猪，为了给族人长脸而去西天取经。贪吃懒惰风格不变，而且经常受悟空等人的欺负。还有，九钉耙也变成了五钉耙。
沙悟净（配音：内村 光良）	沙僧也不再是原著里朴实老实的沙僧了，自己的小算盘打得格外精明。武器也从禅杖变为《忍者神龟》里面米开朗琪罗使用的两把单手三叉戟。
唐三藏（配音：深津 绘理）	唐僧依然追随富士电视台的阴柔风格，由女性角色反串扮演。
老子	天界使者，在悟空等人遇到麻烦时会给予启示，而且在收集人参果。他可以教会悟空等人新的术。似乎非常地讨厌悟空，但是还是会帮助他们一行。
凛凛	经常出现帮助悟空等人的少女，现在又开了一家商店兑换悟空等人收集到的宝石。
金角大王&银角大王	妄想吃唐僧肉以得到长生不老躯体的妖怪。正在计划利用牛魔王等人对悟空的报复，得到唐僧。

牛魔王的列位亲戚们

魔王名称	擅长招式	来自国家	种类	解说
豪牛魔王	剃刀帽子攻击	澳大利亚	澳洲棕牛	戴着并且使用红色帽子攻击的牛魔王大叔。帽子的边缘如同剃刀一样锋利，而且抛掷帽子的招式百发百中。
角牛魔王	冲锋牛角攻击	中国	西藏牦牛	使用自己锋利尖锐的牛角攻击前方所有的敌人！一旦向敌人发起攻击，就不会停步直到撞到任何物体为止。
乳牛魔王	碾压冲撞攻击	荷兰	黑白花牛	密谋复仇的牛魔王亲戚里面唯一的女性。
野牛魔王	锤子击落攻击	美国	美洲公牛	牛魔王亲戚里面力气最大的一位妖怪，可以使用抓取的巨大岩石来攻击敌人。
水牛魔王	爆散水球	印度	印度水牛	拥有独特的水下自由行动能力！似乎一出生就来到了水中，从来没有登上过陆地。
斗牛魔王	鬼魅冲锋攻击	西班牙	西班牙斗牛	面对对手时总是充满斗气，拥有不击倒对方不认输的气魄，并且擅长近身缠斗。
猛牛魔王	火箭跳跃和霹雳舞	非洲某国	非洲角牛	具有成熟稳重的性格，他的大力跳跃甚至可以穿透天上的云彩。同时利用落地时的冲击力展开攻击。
和牛魔王	火遁术和变身术	日本	日本黑牛	会使用古老忍术的牛魔王。尽管体型巨大，但是在战斗时行动敏捷、身轻如燕。

伴随同名日剧改编热门电影上映 最新日式横版动作游戏登陆掌机

本作作为伴随同名改编电影《西游记》的上映时推出，除了可以得到最大的宣传效果外，另外也可以吸引一些喜欢动作游戏的玩家。游戏的流程较短，制作方为了使玩家能够反复游戏，特别设定了四种不同难度。

大量敌人

虽然游戏容量不大，但是里面的敌人数量和种类绝对可以称得上是“庞大”。除了原地不动的敌人外，还有大量左右移动的敌人。在游戏后期，玩家还会遇到一种没有任何预兆，突然从地面钻出的妖怪。驾着云朵的妖怪，这种小怪最让人抓狂。它们会经常出现在你的上方左右，然后发放会跟踪的小匕首攻击。这时需要控制角色向前或者向后移动一下，然后才能继续攻击敌人。因为如果贸然跳起的话一定会撞到怪，此外，就在玩家控制角色移动时，小怪就会放迟钝的匕首攻击。所以，小生认为这就是一个非常无聊的角色。以后遇到这种家伙，都会顶着生命向前冲。

首领战

本作首领战都非常的具有特殊风格，那就是靠吃游戏屏幕里面的回复硬抗敌人的攻击。因为小生实在是不喜欢这种“技巧”型的动作游戏，于是所有的首领都是使用这种无赖加变态招式蒙混过关。哎，小生使用的是低级难度，不知道正常和困难难度是否可以用此流氓大法通过。游戏中首领战都会有不同的地形。有的首领只会在平台上面跳来跳去，有的首领会跟随角色左右使用近战攻击，还有的首领会使用冲锋攻击。对付在平台上面跳跃的首领，玩家可以“打一枪换一个地方”。对付使用近战的首领，玩家要找到攻击后的下一个落脚地，以避免被首领堵到角落里边。对付使用冲锋的首领是最容易的，因为每次使用大招的时候，首领都会做出低头蓄力的动作，玩家可以轻松地跳到对方身后进行攻击。另外，所有的首领战中都有大量的回复道具和复活仙果。因此，即使玩家使用身体去硬抗首领、然后即时补充体力这种无赖战术，依然也可以轻松取得胜利。



←游戏特色就是地形复杂。

系统设定

也许是小生不习惯这种风格的游戏吧，在通关的过程中异常烦躁。不知道为什么，在这种平面日式横版动作游戏中，所有的小怪都是无限再生的。本来本作的场景设计就让人头疼万分，好不容易通过某个难点地形，结果不小心又碰到从前后左右再生的小怪，最后又是从头开始。特别是在掉即死的地方，制作方似乎很喜欢在这里折磨小生的耐性。比如在掉即死陷阱上面安装浮动平台（如果不迅速离开的话就会和平台一起掉入陷阱），或者在陷阱对面“非常”近的地方设置一个敌人。还有，游戏人物受到伤害后也是千篇一律地“几秒钟内闪光无敌然后稍微后跳”。最关键的就是这个后跳，小生已经不知道有多少次是碰到偶然出现的敌人，然后在根本没有机会躲闪的情况下“后跳”入掉即死的陷阱。

没有特色的特色人物

本作里面，玩家可以使用唐僧的三个徒弟。孙悟空、猪八戒和沙悟净三名可选择角色各有独特的技能，在恰当的地方使用恰当的角色是游戏通关的关键。虽然话是这么说，但是整个游戏小生我几乎都是使用孙悟空一个角色通的关。因为游戏实在是麻烦，加上对于日式游戏那种“折磨”极度的反感，所以其他两人的特色小生没有怎么注意。不过，唯一可以说的是，在水中场景里可以使用擅长潜水的沙悟净。另外，猪八戒的跳跃和行动能力非常地迟缓，因此很适合在狭窄地形中跳跃。特别是地面平台只有一人身面积的时候，此时要是使用孙悟空和沙悟净的话是非常容易失误坠下即死。利用猪八戒特殊的“迟缓”能力，在这里却如鱼得水，可以非常地轻松通过。

大量的回复

在游戏里面还有大量的恢复体力食物可以食用，包括包子和桃子。游戏从简单到地狱困难，里面都会出现大量的回复道具。除了包子和桃子，还有其他各种小型回复药剂。也许是制作方考虑到游戏困难复杂、敌人数量众多，所以才会安置了大量众多的回复体力道具安抚玩家。特别是在每关的首领战时，场景里面都会出现大量回复。

宝石收集

尽量收集场景里面出现的宝石，除了可以作为双人游戏时的比赛目标，这在游戏之后还有重要用处。最重要的就是到“凛凛的商店”里面，兑换可以增加角色各种技能和法术的点数。

关卡设计

其实大量的敌人都无所谓，游戏里面最让人头疼的就是关卡设计的问题。场景里面地形复杂，有的地方狭窄，一旦跳跃不准就会直接OVER。还有的地方错综复杂，比如在某一个地方，同时会有向上、向前、向下和进入水下的路。如果玩家打算找到所有隐藏的道具或者具有收藏嗜好的话，那么就需要在同一个场景里面花掉很多时间。也许是制作方为了增加简单场景的游戏时间，他们设置了大量复杂困难麻烦的场景地形。

特殊保险奖励

注意收集游戏里面的“保险”奖励，可以一下消灭屏幕内所有的敌人杂兵。游戏里面除了各种丰富的敌人和地形外，奖励道具也是非常丰富。特别是到了游戏后期，还会出现各种道具员陷阱，一碰触就会受到伤害。特别是在破坏障碍物后，出现的几率非常之高，玩家要千万小心。注意，随着玩家的反复游戏，会慢慢发现大量隐藏在场景各个角落里面的奖励。有的奖励也会在一个非常难达到的平台上面出现。

复杂的地形

场景里面地形复杂，同时包括了可以破坏的障碍物等。此外，游戏也包含了大量的隐藏要素，比如在不起眼的地方可以找到通往上面的平台，或者偶然发现可以穿过一个被破坏的墙壁。但是，这里出现了非常无聊的设置。比如设定脚下平台为可以破坏的障碍物这种。当小生在这种平台上面和敌人较量的时候，一定要千万小心不要使用连击技的第三击。本来对于小生这种闯关游戏就是随便一玩，可是到了这里还需要注意小心使用攻击，像这么时不时地停止攻击，然后让敌人得到空当反身一击的情况真是让人仰天无奈。



←大部分的重要奖励都隐藏在场景的角落里面。

你也许知道或者不知道的，关于日本拍摄的《西游记》

算上日本富士电视台在2006年播出的新版电视剧《西游记》，那么这将是日本电视台第四次把《西游记》搬上荧屏。前三次分别是1978年、1993年和1994年。

日本富士电视台对于本次播放的《西游记》寄予很大期望，选取了在日本非常受欢迎SMAP团体的香取慎吾来扮演孙悟空、依靠《电车男》积攒了大量观众的伊藤淳史扮演猪八戒、曾出演《恋人狙击手》的内村光良扮演沙僧和出演过《慢舞》的深津绘理反串唐僧。除了深受欢迎的演员外，电视台不但在特效方面增加了大量的电脑特技，而且还亲自来到中国、蒙古、澳大利亚等地进行实地拍摄。最后，影片在即将播出之前，富士电视台还在日本羽田机场的客机上面绘制了主演香取慎吾的特大孙悟空造型来进行宣传。除了这些之外，《西游记》里面的每一集还都会出现一名日本国内知名演员——比如第一集里面的木村拓哉。

在中国国内对于外国人如此改编中国的名著，有很多发表了各种意见。有叫好的，也有反对的。叫好的是，高兴能有外国人喜欢中国文化；至于反对的意见则集中在改编方面，比如由女性反串的唐僧角色。总之该剧播出后，还是在包括中国国内，都掀起了一番讨论“名著改编”的热潮。

还有，本作的推出也是为了配合富士电视台近期的电影版《西游记》上映，因此游戏里面可以得到原剧演员的真实声音。最后，无论是电影版还是本作，故事情节都是截取改编了《西游记》中“平顶山金角大王和银角大王”一段。



难为知己难为敌
游戏中的反英雄角色

30年前，《星球大战》横空出世，揭开了科幻电影新时代的大幕，片中那些性格各异的人物形象，也成为了影迷们心目中永恒的经典。在众多角色之中，卢克·天行者虽然贵为"男一号"，却并非最出风头的那一个。比如他的小舅子汉·索罗，原本只不过是一个自私自利、尖酸刻薄而又胆大妄为的星际走私犯，后来却成为了卢克的妹妹、丽娅公主的心上人。而汉·索罗的形象在影迷中的人气更是居高不下，当时事业还刚刚走上正轨的哈里森·福特更凭借这个角色一跃而成为好莱坞的顶级明星、影坛常青树。其实说起来被汉·索罗抢一抢风头也就罢了，毕竟他怎么说也算是卢克的自家人；可是就连那个戴着奇丑无比的头盔、从头到尾没有以真面目示人的超级大反派黑武士达斯·维达都比主角卢克更受影迷待见，这就有点"是可忍孰不可忍"了——不过，如果你看过续集的话，就知道达斯·维达其实是卢克的老爹阿纳金·天行者，闹了半天原来还是家庭内部矛盾。跟自己的老爹还有什么可争风吃醋的？所以卢克还是一边儿凉快去吧。

当然，上面所说的只是一句笑话，实际上，从《星球大战》的例子中我们所能看到的是一个颇有代表性的现象：在影视作品（也包括游戏）中，那些具有一些"反派气质"的角色形象，往往比纯粹的正面角色更容易深入人心。实际上，时至今日如果还有哪一部小说、电影或者游戏中的主角一张嘴就是"为了爱，为了正义，为了世界的和平与人类的希望"的话，那恐怕是一件非常滑稽的事情。当然这并不意味着人们已经失去了对正义的诉求，但那种圣贤式的、完美无缺的英雄形象毫无疑问已经逐渐过时了。人性是复杂的，即使最好的人也不可能没有缺点。越来越多的艺术作品都把目光投向了英雄的"另一面"，他们的脆弱，他们的黑暗，他们的失落与彷徨。甚至，在一些作品当中，主角某些方面的性格特征和"传统英雄"完全背道而驰，人们把这一类的角色称为Anti-hero，"反英雄"。

反英雄并不是最近几年才出现的新鲜事物，但想要对这个名词给出一个确切的定义却不是一件容易的事情。可以确定的是，反英雄是一个与英雄对等的概念。艺术作品中的反英雄首先应该是一个主角，或者至少是在故事中占有很重要地位的角色，一个无足轻重的龙套角色是不能被称为反英雄的。通常的观点认为，反英雄角色应该具有和传统英雄相同的基本价值理念，他们在原则立场上仍然代表正义。在这一大的前提之下，相对传统英雄的道德标准来说，反英雄角色在某些方面可能存在着一定程度的缺失。常见的反英雄角色特征包括暴力、自私、散漫、冷酷、为达目的不择手段，等等。大多数时候，这些反面的特征会被解释为环境或者形势所逼——例如前面提到的汉·索罗，他童年时以行乞为生，如果不养成自私、狡诈的个性的话，他就很难在残酷的世界上生存下去。广义的反英雄定义甚至可以包括一些更倾向于反派的角色形象，有时候人们也将这一类角色称为Anti-Villain，也就是"反-反派"，即具有一些正面特征的反派。

漫画是反英雄形象频繁出现的领域之一。拿美式漫画来说，以超人为代表的"第一代"漫画英雄通常都是完美的，无论在能力、性格还是道德等方面，他们几乎都没有任何缺陷。但是很快，类似蝙蝠侠这样带有黑暗色彩的英雄就登上了舞台，并且受到了读者们的青睐。蝙蝠侠和超人一样，是维护正义、惩恶扬善的斗士；但是相对超人来说，他显得更加"不择手段"一些。蝙蝠侠主持正义的行动，往往以触犯乃至破坏固有法律作为代价。再生侠在黑暗的道路上走得更远一些：他遭人陷害失去了生命，复仇的意志驱使他和地狱中的恶魔签订了契约，以毁坏自己的面容和失去记忆作为代价重返人世。作为恶魔的代理人，他不断地猎杀世界上的恶徒，以收集他们的灵魂建立一支用来攻打天堂的军队。尽管再生侠的出发点是为了复仇，但他与恶魔合作的行为却已经完全脱离了正义的范畴。在他的身上，读者可以看到比传统英雄复杂得多的人性冲突。日本漫画中的反英雄也大行其道，例如《GTO》（麻辣教师）中的鬼冢英吉这个角色，他出身于暴走族，身上有数不清的缺点，完全颠覆了传统的优秀教师形象，和《三年B组金八老师》中的金八老师形成鲜明的对比。但是，鬼冢对于学生无私的热爱和真正的理解使得他和金八老师一样受到学生们的拥戴。至于影视作品中的反英雄形象更是数不胜数。除了前面提到的《星球大战》中的角色，就拿近期上映的一些大片来说，《虎胆龙威4》中的麦克莱恩警官、《加勒比海盗3》中的杰克船长都是反英雄角色的代表。甚至一向以"纽约人民的好邻居"形象出现的蜘蛛侠，在第三集中也弄出来一个冷酷无情的"黑暗形态"！再看看香港电影中占很大比例的"黑帮片"（最典型的有《英雄本色》系列等），反英雄形象就更多了。



将目光投向游戏领域，经典的反英雄形象同样不在少数。1997年，PC平台上一个名为《地下城守护者》的游戏引起了极大的反响。它之所以受到玩家的追捧，最重要的原因之一就是它以诙谐的手法颠覆了传统RPG游戏中那种"扮演勇者、突破地下城、讨伐魔王"的模式。在《地下城守护者》中，你所扮演的正是那个深藏在迷宫之中的魔王。当然，以魔王的立场看来，那些所谓的"勇者"只不过是闯到你的家里、企图夺走你财宝的强盗罢了！因此，在游戏中你所要做的事情就是"保家卫国"——管理手下的虾兵蟹将，在迷宫中设置各种各样的陷阱，让那些"勇者"们有来无回！当然，《地下城守护者》并非最先提出"反英雄"概念的游戏，但它创新的思维却让玩家们第一次真正认识到了"反英雄模式"的魅力。从《地下城守护者》面世以来，整整十年过去了，在游戏中出现了更多经典的反英雄角色。接下来，就让我们回顾一下近年来比较有影响力的几个Anti-hero吧！

Check! 恶魔血统篇
《恶魔猎人》之但丁

反英雄的概念实际上也会随着时间的推移而变化。例如在最为传统的看法中，英雄应该是高尚而且严肃的，所以像个性张扬、玩世不恭等特征，都可以被看成是反英雄角色的要素。不过随着人们观念的变化，这些特征也渐渐地被融入到了广义的英雄定义之中，而不再被划入反英雄的范畴。从这一点上来讲，《恶魔猎人》中的但

丁这个角色其实并不具有太多的反英雄成分。但实际上，《恶魔猎人》中的反英雄要素，更多地是通过角色血统与其行为方式的矛盾来体现。

在《恶魔猎人》系列第一作的开头，就已经直接点出了但丁的血统渊源：两千年以前，在人类和来自地下世界的恶魔之间爆发了一场战争。斯巴达身为恶魔，却站在了人类一方。他以一个人的力量，与强大的恶魔军团相对抗，并取得了最终的胜利。从此他便被称为“传说的魔剑士”，而但丁正是斯巴达穿越时空的血脉继承者。

《恶魔猎人》系列的剧情，并没有将冲突的重心放在“正义”“邪恶”之间。系列目前已经发售的三部作品，主角与反派之间的矛盾更多的来自于“私仇”。即使反派有统治世界或者破坏和平的野心，在游戏中也没有过多地表现。相反，在剧情中着重表现的，是但丁作为恶魔血脉的继承人，却以“恶魔猎人”为职业这样一个设定。这有些类似于美式漫画中的经典形象：刀锋战士。刀锋战士也是身具吸血鬼的血统，但站在人类一边，为保护人类社会的和平而与自己的同类作战。只不过《刀锋战士》同时还表现了主角作为一个“异类”，同时遭到人类和吸血鬼两方排斥的窘境，对于这一类反英雄角色的处境做出了更深一层的思考。而《恶魔猎人》毕竟只是一个游戏，它的剧本要简单得多。

在《恶魔猎人》系列之中，对于“血统”与“身份”之间的冲突表达得最为明显的就是三代。在这一代中，但丁的哥哥弗吉尔正式登场。两兄弟虽然继承了同一个父亲的血脉，但一个走向了邪恶阵营，企图在人间打开地狱之门；而另一个则秉承了父亲的意志，不惜与自己的兄长为敌。游戏还借女主角之口作为旁白，从一开始就点明了“斯巴达的两个儿子之间的战斗”，不啻于提醒玩家：在为人类而战的但丁，实际上并不属于人类世界。因此但丁和弗吉尔的对决，更加带上了一层悲壮的意义，但丁的反英雄形象也从中凸显出来。

但丁

继承了恶魔之血的“现代魔剑士”，超强的实力和桀骜的性格让他成为新一代的游戏偶像。

Check! 暴力至上篇

《战神》之克里托斯

“克里托斯”（Kratos）这个名字来自于希腊神话中的Cratos。Cratos是泰坦巨神帕拉斯和冥河女神的儿子，胜利女神耐基以及暴力女神比娅的兄弟，他本人则是力量之神。具有讽刺意味的是，《战神》的制作者借用了Cratos的姓名和他所象征的神格，但在行为处事方式上却做出了完全相反的设定：希腊神话中的Cratos是宙斯最为忠实的追随者，他将宙斯作为自己唯一的主宰，将宙斯的意志作为自己最高的信条，甚至无法理解世界上为什么会有人憎恨和反抗宙斯。在宙斯与泰坦的战争中，Cratos站在宙斯一边立下了汗马功劳，并且因此而受到了宙斯的极大信任。而游戏中的克里托斯则与此完全不同：如果要更确切地将克里托斯这个角色进行分类，他或许应该属于Anti-Villain——因为从很多方面看，他都更接近于一个坏人，而并非英雄。他相信暴力是一切问题的解决方法，无论遇到多么强大的敌人他都不会退缩，甚至敢于向一切神灵挑战。为了复仇，他甚至可以毫不犹豫地将利剑插入众神之神宙斯的胸膛。同时他也不怜悯弱小，有时候为了达成自己的目的，他会毫不犹豫地牺牲没有反抗能力的无辜者。在游戏中有很多细节都表现了这一点，例如他不顾伤兵的苦苦哀求，将其放到祭台上作为牺牲品，以打开挡路的机关；



克里托斯

这是最纯粹的暴力。鲜血喷洒之间，每个人都被这个狂暴，好杀的斯巴达人所深深折服。

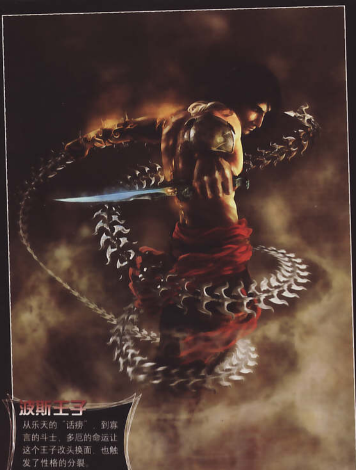
在海怪的口中找到被吞食的水手，水手以为他是来救自己而大喜过望，没想到他一把扯下水手脖子上的钥匙，然后冷冷地把水手扔下了海怪的咽喉，等等。而这，也正是这个角色最大的魅力所在。

克里托斯是一个斯巴达人的领袖。他骁勇善战，嗜血好杀，率领手下的军队东征西讨所向披靡。然而在一次战斗中，他遇到了更加彪悍的野蛮人部落，手下全军覆没，自己也被打倒在地。在生命危在旦夕的一刻，克里托斯向天空呼叫战神阿瑞斯之名，愿意用自己的灵魂作为代价，换取战无不胜的力量。阿瑞斯答应了他的请求，帮助他反败为胜。此后，克里托斯就成为了阿瑞斯驱使的奴隶，为他四处征伐。阿瑞斯为了让克里托斯彻底断绝人世间的情感，故意设下计谋让克里托斯亲手杀掉了自己的妻儿。不料克里托斯尽管视人命如草芥，却仍然保留着对自己亲人的真爱。失去妻儿的痛苦让克里托斯下定决心，要亲手杀死阿瑞斯复仇。克里托斯妻儿的尸体在烈火之中化为灰烬，飘扬的骨灰覆盖在他身上，使他的皮肤变成一片骇人的惨白。从此，这段恶梦一般的回忆就如同附骨之蛆一样伴随着克里托斯，让他彻夜难眠，食之无味，也时刻提醒他复仇的誓言。

其实类似的情节在小说、影视之中并不少见，但《战神》剧情的高明在于并没有从这里走上“主角幡然醒悟，从此成为正义战士”之类的俗套。克里托斯还是那个克里托斯，并没有因为妻儿之死就改变了自己嗜血的性格。剧本作者很明确地将他塑造为一个“四肢指挥大脑”的简单角色，无论是之前臣服于阿瑞斯，还是妻儿死后与阿瑞斯决裂，都与“正义”之类的概念完全没有关系。克里托斯的弑神之旅，唯一的目的就是“复仇”。“打倒自己的敌人”就是他唯一的价值观，这比“放下屠刀，立地成佛”的转变更为令人信服。

由于阿瑞斯的倒行逆施，奥林匹斯众神都站在了他的对立面，并且对克里托斯施以援手。众神甚至答应克里托斯，只要他打倒阿瑞斯，就原谅他过去的罪孽。然而，在克里托斯终于打倒阿瑞斯之后，他却得知所谓“原谅他的罪孽”并非让他忘记过去，亲手杀死妻儿的痛苦回忆仍然会伴随他的余生。这一黑色的结局可谓是画龙点睛之笔，具有强烈的讽刺意味：克里托斯因为推崇暴力而犯下了罪孽，但他并没有意识到自己悲剧的根源正在于暴力。实际上，作为一个从小接受暴力至上教育的斯巴达人，他也不可能会意识到这一点。他试图通过复仇来完成自我救赎，但所使用的手段恰恰仍然是暴力。“以暴力方式来洗刷因为暴力而犯下的罪恶”——这样的救赎当然是不彻底的。因此，最后克里托斯的结局只能是悲剧性的。

如果说《战神》中克里托斯的杀戮尚且有一个“正当”的理由（为妻儿复仇）的话，那么其续作《战神2》向玩家们展示的就完全是一个以暴易暴的混乱世界。成为新任战神的克里托斯仍然四处挑起战争，引起了奥林匹斯众神的不满。以宙斯为首的神灵们设下陷阱，夺取了克里托斯的神力，并且企图将他置于死地。而克里托斯得到了泰坦巨神们的帮助之后卷土重来，再次举起了复仇的双刃。客观地说，《战神2》的剧本深度与前作确实存在一定的差距，但将两者作为一个整体来看，你可以看到剧本作者想要表达的理念：游戏中展示的是一个残酷的世界，克里托斯也好，阿瑞斯也好，乃至宙斯也好，其实都是暴力的信徒。在这样的环境之下，克里托斯走上暴力之路，是必然也是唯一的选择。作者并没有站在道德的立场上对克里托斯的所作所为做出任何的评判，而只是和玩家们一起“冷眼旁观”。从克里托斯这个角色被创造出来的那一刻开始，作者就不再对他的性格进行任何人为的干涉，只是让他自然发展。尽管《战神》的故事背景完全是虚构的，但毫不夸张地说，克里托斯是游戏史



波斯王子
从乐天的“话痨”，到寡言的斗士，多厄的命运让这个王子改头换面，也触发了性格的分裂。

上塑造最为真实、因而也最为成功的反英雄角色。从克里托斯身上，我们所看到的是反英雄角色自身的局限和这种局限所引发的强烈冲突。

Check! 双重人格篇
《波斯王子》之波斯王子

以剧本而言，《波斯王子》“时之砂”三部曲称得上动作类游戏中的佼佼者。这三部作品的剧情主线前后承袭，而风格基调却有着极大的差异。第一部《时之砂》可以说是中规中矩的英雄故事：奸臣维瑟尔觊觎印度国王手中的宝物——可以操纵时间的“时之匕首”，企图将其据为己有。他作为内应帮助波斯军队攻陷了印度，然后诱骗波斯国王释放出了“时之砂”的恐怖魔力，让周围的人都变成了怪物。波斯王子幸运逃脱，并且夺走了时之匕首。在印度公主法拉的帮助之下，王子历尽千辛万苦，终于打败了维瑟尔。在《时之砂》的故事中，王子被塑造成一个勇敢、善良的传统英雄形象。正义与邪恶两种力量的代表（也就是王子和维瑟尔）之间有着清晰的分界线，剧情的整体风格也是乐观、轻松的，无非是在阐释着“邪不胜正”的道理。然而到了第二部《武者之心》，故事的基调就开始变得沉重起来：由于使用时之匕首改变了时间的走向，王子遭到了可怕的诅咒。先知的预言告诉他，时间的守护者将一直追杀他，直到他死去。王子找到了创造时之砂的“时间女皇”，试图杀死她来扭转自己的命运。然而，在接下来的冒险中，王子却发现一切都已经在轮回中注定，而时间女皇也只不过和自己一样，是一个命运的牺牲品。在《武者之心》的结局中，王子找到了封印时之砂的方法，成功地改变了自己的命运，和时间女皇一起回到了故乡巴比伦。虽然这个结局可以说是圆满的，但故事的主题已经倾向对人物内心彷徨、挣扎等情绪的表现。三部曲的终结篇《双子王座》的故事是最为黑暗的：王子回到巴比伦之后，发现这里已经被维瑟尔的大军占领。维瑟尔杀死了时间女皇，重新释放了时之砂的魔力。然而，在这一作中，王子最大的威胁并非来自于维瑟尔，而是他自己的内心。由于受到了时之砂的腐蚀，王子心中的黑暗面渐渐地膨胀起来，并且形成了一个黑暗人格。当这个黑暗人格控制王子的躯体的时候他就会变得更加强壮、更加敏捷，而且不择手段，残忍嗜杀。在向维瑟尔复仇的过程中，王子不断地受到黑暗人格的蛊惑，引诱他去走上邪恶的道路。有时候王子能够坚持良知，但他也不得不借助黑暗人格的强大力量去打败敌人。在这种反复的挣扎中，王子也免不了迷失本性，甚至为了达到目的而不惜牺牲无辜者的性命。

在《双子王座》的最后，王子再次打败了维瑟尔，但同时他也面临着抉择。在他的内心世界，两种人格展开了激烈的交锋。黑暗人格向王子指出了一个事实：它是王子自己的一部分，是王子内心罪恶的产物，它的邪恶也就代表着王子自己的邪恶。黑暗人格还试图以巨大的利益来诱惑王子，煽动王子利用时间的魔力来成为世界的统治者。尽管王子努力抗争，但他的愤怒反而成为了黑暗人格的力量来源，使其变得更为强大。这时，王子得到了法拉的指引。他终于醒悟过来，自己根本没有必要试图去消灭黑暗人格。对付黑暗人格最好的办法就是把它抛在背后，只要让自己的内心变得纯净，它就会自动消亡。就这样，王子终于战胜了自我。

《双子王座》中的王子是一个不折不扣的“反英雄”。他本性善良，但他身上的邪恶因子却在特殊的环境中被无限放大。故事的结局仍然是光明的，但试想如果没有法拉的帮助，王子也只能迷失在内心的挣扎之中。也许编剧想要通过这样一个故事告诉我们，在与命运的对抗中，自己的能力总是显得很渺小；只有借助真善美的力量，才能找到自己人生的答案。

Check! 人小鬼大篇
《恶霸》之吉米

与出自同门的《横行霸道》相比，《恶霸》的背景设定显得颇为新颖，它将故事的舞台放在了学校之中。不过，游戏中的校园可不是什么莘莘学子们好好学习、天天向上的净土，反而成为了一个危机四伏的地方。

游戏中的主角是一个名叫吉米的十五岁少年，正处于青春叛逆期，调皮捣蛋的事情显然没少干。他的老妈和继父也不怎么关心他的成长，反而一心想要摆脱这个累赘。于是他们把吉米扔到了一所名叫布尔沃斯学院的私立学校。尽管在校长的口中这所学校有着“悠久的传统，优良的风气”，但实际上学校中帮派林立，有钱少爷、小流氓、四肢发达头脑简单的橄榄球员等等势力各自为战。而老师们更是没有一个正形，多半神经兮兮，成天以体罚学生为乐。更倒霉的是，吉米还在这里遇到了一个名叫加里的学生。这个家伙估计神经有问题，一心想着成为学校的霸王。他先假意和吉米结交，怂恿他去做一些肆意妄为的事情，然后又四处造谣，让学校里所有的人跟吉米为敌。最后，加里甚至在学校中掀起了一场暴乱！不用想也知道，要在这所学校中立足，绝对不是一件容易的事情。

这个设定本来就已经相当新奇，而向来擅长编撰剧本的Rockstar也没有令玩家们失望，小吉米的校园生活可以说是“丰富多彩”，充满了各种各样的故事。制作者抓住了少年的心理特征（尽管游戏中有些事情确实很难想象是中学生可以做得出来的！），将吉米这个角色表现得栩栩如生。他虽然年纪不大，但从小就懂得用拳头捍卫自己权利的真理，对于学校里那些坏学生们的挑衅毫不畏缩，打起来也毫不落在下风。不过他自己也并非四处招惹麻烦，而是恪守着“人不犯我，我不犯人”的原则。同时他对于那些被欺凌的弱小者也抱有一定的同情，看不过去的时候也会出手相助。游戏中有一段情节，是吉米帮一个“丑女”同学出头，狠狠地捉弄了一把跋扈的橄榄球拉拉队队长。可是后来他发现自己的恶作剧弄得有些过了头之后，又想方设法弥补，哄恶作剧的受害者开心。在这段情节中，少年人那种肆意妄为而又敢做敢当的特质，不禁令人莞尔。当然他身上也有不少年轻人共通的毛病，例如头脑容易发热，不能准确的分辨是非等等。在加里煽动他打败校园中所有的帮派之后，吉米也一时间迷失了自我，变得极度膨胀，处处以学校中的“老大”自居，却与真正的朋友疏远了起来。直到加里露出了真实面目，他才幡然醒悟。在这个过程中青春期少年的躁动被刻画得入木三分。尽管游戏中吉米那种“以暴制暴”的方式并不值得去推而广之，不过就游戏本身而言，对于这样的一个角色形象，Rock Star塑造得确实是非常成功的。



吉米
这个一脸雀斑的少年，在一所无法无天的学校打出了自己的天地。他用的是拳头，当然还有热情。

Check! 盗亦有道篇
《横行霸道》之各代主角

“黑帮片”在电影中是一个非常重要的类型。远的来讲有《教父》之类的经典名作，近的来讲也有以《英雄本色》为代表的众多港产电影。黑帮片数量众多，当然艺术成就也参差不齐。有的黑帮片深刻地折射了社会现实；有的黑帮片则凸现了“黑道人物”的处世方式、性格原则等等；还有一些则仅仅是把黑帮当作噱头，拼凑一些以暴力为主要内容的镜头而已了。但总的来讲，大多数的黑帮片都以塑造个性鲜明的“反英雄”角色为最大的特点。就好像迈克尔·柯利昂、小马哥之类的人物，都让人们长久铭记。而《横行霸道》系列，则称得上“游戏中的黑帮片经典”。

《横行霸道》系列的辉煌始于三代，其后发售的一系列作品都获得了极高的评价以及惊人的销量。实际上在这部系列作品中，并没有固定的主角，而基本上是每代都会更换。有些作品中的主人公互相之间有所联系，而有些则基本上互不相干。但他们有一个共同的特点：就是出身于最底层社会。在游戏中，玩家通常需要操纵主角来完成一系列的任务，逐渐在帮派中出人头地，甚至最后确立自己势力。但即使能够顺利完成任务，称为帮派的头目，主角也仍然摆脱不了一些庞大势力的压制，例如警方的力量——而在《横行霸道》系列中，警察通常并不是正义或者法律的化身，相反是官僚、腐败的代表，甚至直接与匪帮勾结。总的来说《横行霸道》中的主人公们，终究无法摆脱“小人物”的命运。

曾经有影评这样说道：“《英雄本色》将小马哥这样的黑道人物塑造成英雄，观众们也认可了他们的银幕形象。但人们往往忘记这个英雄其实自己从事的也是非法的勾当。”《横行霸道》系列塑造人物的手法也和这些黑帮片类似：首先，主角的出身给了他一个“走上黑道”的理由。在残酷的底层社会中，弱肉强食是唯一的原则。这里没有谁会给你主持正义，因此你想要捍卫自己生存的权利，就只能依靠暴力等方式。其次，主角虽然身处黑道之中，但通常都会具有一条原则底线，而并非完全道德沦丧，这能够让观众对他产生一定认同感。接着，主角通常会遇到巨大的危机（最常见的套路当然就是遭人陷害），为了生存不得不奋起反击。在这样的前提下，再着重表现主角依靠自己的力量进行奋斗的过程，于是自然而然地就完成了从“匪徒”到“英雄”的过渡。除了这些之外，《横行霸道》以及众多黑帮片中的主角也往往具有一些符合传统道德标准的性格特征，例如其中最显著的一点就是恩怨分明。就拿《横行霸道：圣安德烈斯》中的主角：CJ来讲，他对自己的社团无比忠实。这个社团是以CJ所生活的街区中的成员为基础构成的，他的哥哥就是这个社团的领袖，由此也突出了骨肉亲情，和下层人民团结一致的特质。而相反的，对于设计陷害他的警察，以及社团内部的叛徒，CJ则是必欲除之而后快，绝对不与他们妥协。游戏中还有一些小细节，例如CJ曾经在别人的授意之下去整治某个歌手，但是后来发现这个歌手对自己有恩的时候又不遗余力地帮助他，很好地体现了CJ“有恩报恩，有仇报仇”的原则。

在反英雄角色中，《横行霸道》系列中的主角是最具有真实感的。这不仅仅体现在游戏中所采用的真实城市布局，原汁原味的街头口语等等方面，也表现在主角的种种行为细节之上。《横行霸道》中的主角都不是什么了不起的大人物，没有什么惊天动地的功绩。但也正因为如此，这个系列能够让玩家感到无比贴近生活，能够让人从真实的角度去审视那些黑道中人的生活。我想，“盗亦有道”应该是对这些角色们的一个较为中肯的评价。

Check! 以眼还眼篇
《杀手47》之47号

如果按照传统的审美观点来看，以“47号”的外表绝对不够格当一个英雄。一颗“寸草不生”的光头，后脑勺上居然还印有诡异的条形码；深陷的眼窝和让人不寒而栗的锐利眼神和“浓眉大眼”、“正气凛然”等英雄特质根本就没有没有任何联系。更不用说他的职业是多么的令人心惊胆战——看到他拿着的细钢丝了吗？那就是他“上班”时使用的工具，他随时可以利用这件工具轻而易举地勒死一个人。没错，从游戏的标题你就已经知道了，他是一个杀手。

杀手的准则就是受人钱财替人消灾，不过能混上故事主角地位的杀手一般都会在工作选择上有所取舍。换一句话说，这类杀手通常只杀坏人，不杀好人。其实47号也是如此，他接受的任务通常是暗杀那些罪大恶极的人，例如大毒枭、黑帮头目之类。不过，游戏并没有在这方面耗费太多的笔墨。《杀手47》的剧情说起来颇为复杂：47号并非普通人，而是克隆技术的产物，而每次给他提供任务的组织，也有着十分神秘的背景。如果愿意深挖的话，《杀手47》的剧本可以独立出来编出一部小说。不过在游戏中，对于剧情的表现只是点到为止。每个任务之前通常都只有寥寥数语的剧情对话，大致地说明一下这个任务的背景和要求。游戏里模糊了所谓“正义”与“邪恶”之间的分界线，没有刻意地去把47号塑造成一个“替天行道”的正义使者。这种低调的表现方式加大了游戏的神秘感，也避免了喧宾夺主，影响游戏的主题。

相对的，游戏的重心，在于47号的“专业”。游戏中的任务大都提供了多种完成的途径：例如你要杀死一个黑帮的头目，你可以如同暴徒一般破门而入，再用机关枪解决所有的喽罗；也可以假扮成保洁工人，潜入目标的住处勒断他的脖子；或者你还可以偷偷地在吊灯上装一个炸弹微型炸弹，让吊灯掉下来将目标砸死，让人以为这是一场事故而非暗杀。而只有用尽量不引起人注意的方式来完成任务，才能获得更高的评价。有意思的是过关之后还会出现一则“新闻”，会根据你完成任务的方式来对此次杀人事件作出报道。如果你留下太多证据，报纸上会用不屑的口气称你为“暴徒”，甚至还会曝光你的照片，使你接下来的行动变得困难起来。而如果你完美地完成了任务之外，报纸则会诚惶诚恐地称你为“神秘人”。在游戏中杀手47号就如同一个不为人知的鬼魂一般，让那些为非作歹之人时时刻刻感觉到有一把利剑悬挂在自己的头顶，不知道什么时候就会落下来取自己的性命。虽然47号的杀人行动与法律背道而驰，但也正是这样的反英雄形象对人们具有莫大的吸引力。

说到这里，不由得想说几句题外话：也许是《杀手47》系列的成功让制作商IO Interactive看到了反英雄题材的魅力，在他们正在开发的下一步作品《亡魂：凯恩与林奇》中，IO更是变本加厉。两个主角一个被设定成心狠手辣的匪徒，另外一个干脆是具有强烈暴力倾向的疯子！游戏的宣传海报也十分暴力，两人手持枪械，挟制着一个惊恐万分的女性人质，看起来邪恶无比。至于剧情到底将会有怎样的走向，凯恩和林奇这对“搭档”是否也有让人认同的一面，就要等游戏发售之后才能揭晓了。他们是否能成为下一对经典的反面英雄呢？

□文/苻莱



杀手47
他的外表让人不寒而栗，而他却尽一切可能不引起注意。“默默无名”对他来说就是最好的掩护。

动漫游戏周边缤纷呈现

次世代商城

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。(例：周边1034,2046,3047)会员邮购请在汇单上注明会员号。
- 邮资标准:每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元(含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址:北京东区安外邮局75信箱 发行部
- 邮编:100011
- 邮购电话:010-64472177/64472180
- 全挂号精包装完美送到你手中!

暑期T恤大促销

8月1日-9月30日

凡单次邮购T恤2件以上，可享受超级惊爆优惠价(每张汇单邮费一律10元)

2件50元，3件或3件以上每件20元!



¥35 编号:6354

凉宫春日的忧郁SOS团T恤

凉宫春日的忧郁之SOS团降临！一手插腰，一手指向天空，团员们围聚团长大人身边，集体摆出最拽造型热血沸腾！左下角印有SOSO团标以及英文说明。绝对团迷标准装备。



¥35 编号:6365

怪物猎人烤肉T恤

玩过怪物猎人的一定记得游戏中打猎烤肉的一幕吧，成功烤好以后兴奋的举起肉大喊"上手にけ焼ました"。现在看着T恤上的肉有没有流口水呢？后面还有怪物猎人的英文字样，今夏让我们做个最出色的猎人！



¥35 编号:6376

多罗与流星T恤

仰望流星划过夜空，可爱的多罗许下了什么样的心愿呢？是变成人类还是要一个寿司？后领部位还有多罗的头型剪影，整个设计清新明快，让多罗陪你走过清爽一夏吧。



¥35 编号:6310

福音战士泛用人型决战兵器

永远的EVA,永远的经典。黑红白，最简单的三色构成最酷的设计。代表性的"泛用人型决战兵器"字样,周围加以警报式红色斜纹,充满魄力和号召力!脖子后面更印有EVA的LOGO。



¥35 编号:6332

阿拉蕾小咔嚓T恤

傻傻又可爱，无所不吃，神派来毁灭地球的小咔嚓来啦！正面小咔嚓呵呵傻笑的脸亲切又熟悉，背面是超经典"便便"和幽默台词"对不起，如果你在吃晚饭！"的组合，设计巧妙有趣!推荐!



¥35 编号:6343

军曹是也！T恤

常热暴笑动画老少皆宜，KERORO军曹是也！KERORO每每说话后面都要加一个"是也！"（であります）我们以此为主题，前面充满元气后背则是一副惨兮兮的样儿，诙谐搞笑。

2007年最秀新款T恤

所有T恤均采用进口高级精梳100%纯棉质地，穿起来触感舒适柔软，图案鲜艳耐磨耐洗，保证。每款T恤数量不多，限量发售，先订先得预购从速。目前我们只提供L号(160～170cm)和XL(170～180cm)号两种尺寸，邮购时请务必注明所购尺寸、T恤的对应编号以及购买件数，以方便我们做到准确迅速的发货。如遇L号断码的情况，凡继续邮购L号的读者将收到我们寄出的XL号T恤。

(以上图片仅供参考，产品以实物为准)



新款上市

¥35 编号:6400

BLEACH 虚T恤

相信看过《BLEACH死神》的人，一定对那"虚"无表情充满压迫感的面具印象深刻。这款T恤正充满了这种魄力，穿上后仿佛能感觉到力量的爆发！



¥35 编号:6398

战神2迫力T恤

火爆震撼、爽快杀戮的至高感官冲击,巨作战神2的魅力无人能抵,我们的T恤同样如此。手持双刃的克里托斯在黑色底的衬托下更显狂暴，与LOGO相结合后完全再现游戏风格！



¥35 编号:6387

太鼓达人T恤

敲响欢快的太鼓"咚"与"锵"，轻松的图案亮丽的颜色，激起你夏日活力！"太鼓达人"早已遍布大街小巷，穿着这件T恤向大家证明你是个真正的资深太鼓玩家吧！

正面图案

¥35 编号:6297

口袋妖怪T恤B款

●为了维护世界的和平……白色的未来有光明的明天在等待。喵~~喵~~，最有魅力的反派小精灵，喵喵华丽登场。手指精灵球，一副调皮刁钻的姿态。

使徒、襲来

(正) (背)

¥35 编号:6309

福音战士T恤B款使徒袭来版

●"使徒、袭来"看过EVA的人都对这句话记忆深刻吧？正面是第一话中登场的第三使徒萨基尔的形象，背后是该话的标题，醒目无限侵蚀你的绝对领域！

正面图案 背面图案

byte me　game over

¥35 编号:6286

马里奥主题T恤B款

●为了抢时间，我们一路加速然后一头撞上食人花，接着就呜乎哀哉"GAME OVER"…这就是新款马里奥T恤演绎给我们的精彩一幕，正背图案搭配幽默经典。

经典推荐

少年阴阳师勾玉颈链

●与日本神话息息相关的代表性勾玉，颜色翠绿剔透，触感冰凉，令人产生无限遐想。佩戴它你也成为超越晴明的阴阳师！赶紧试试看召唤式神吧！

¥19 编号:7805

少年阴阳师羽毛项链

●小说、漫画、动画界的热作《少年阴阳师》新周边。饰有红晶、叶子挂坠和白色羽毛，配合银色链子，整体味道与众不同，COS、平时装饰必备。

¥19 编号:7816

羽翼时尚多用包

¥39 编号:7838

●以羽翼中的代表性形象黑白莫可娜为主题，尺寸22*22CM，使用光滑易擦的漆皮黑白光泽鲜明。肩袋长短可调，多层式设计，斜背、肩挎皆可，时尚又实用！

¥25 编号:7850

FF云狼钥匙包

●印有云狼图案，配合黑色皮革和铆扣，风格粗犷前卫。打开尺寸13*11CM。对于喜欢最终幻想或者各色风格的人而言绝对不可错过！

¥25 编号:7849

EVA钥匙包

●最酷的钥匙包！黑红相间的颜色搭配，外圈镶有闪亮的铆扣，按扣式设计便于打开，内有夹层不仅可以扣钥匙还可放置钱币。

¥19 编号:7827

名侦探柯南笔记本

●无限感动再次汇集，详细记录各种案情的线索的侦探必备道具。仿皮外壳烫金柯南LOGO，里面印有各部剧场版的资料介绍，亦可作为普通笔记本使用。

最终幻想 神罗戒指项链

●以戒指为项链坠的设计使得男女玩家都可佩戴，神罗公司的代表性配饰证明你对最终幻想系列的执著。

¥19 编号:7456

最终幻想眩酷腰链

●链子分为粗细两股，两端可以随意扣在裤别上，其中一端坠有8代中的银色狮头标志。

¥25 编号:7445

¥32 编号:7287

柯南神秘投影钟

对准白色、黑色或者纯色墙壁平面按下按钮，即可通过投影显示时间日期。夜间看时间格外方便，配有钥匙环开门时还可当作夜灯使用。

柯南秘密侦探笔

●一头正常书写，一头为隐形书写要使用笔尾端的蓝灯照射才可看到。尾端还有红色激光灯，方便作为教鞭指示。(切务对人眼直射或用于其他非正常用途)

¥39 编号:7254

¥29 编号:7782

新超级马里奥兄弟小情景5件组

全套共包括马里奥、路易、超级蘑菇、乌龟、栗子头5款，每一款角色的造型、上色都非常细致，配合相应可插拔的砖块、水管式底座，幽默有趣，将游戏中的一幕幕真实立体呈现！

Goomba玩偶（马里奥版）

玩过游戏的人一定都对这只Goomba记忆犹新吧？四处游荡的小敌人，尺寸高约25*17cm，工艺细致，那上扬的眉毛、尖尖的牙和凶悍的眼神，表情惟妙惟肖！头戴马里奥的红色小帽子，可爱有趣！

¥49 编号:7760

Goomba玩偶（翅膀版）

与马里奥版的工艺尺寸一样，也曾经在耀西中出现过的带翅膀的飞翔Goomba。身后的小翅膀显示出它的与众不同，用头顶的吊绳挂起来赏玩格外有趣，经典收藏！

¥49 编号:7771

¥35 编号:7793

名侦探柯南夏日清凉雨伞

●蓝白相间带来一片清凉的柯南三折伞，携带方便，男女皆可使用。每一页上都印有柯南的标志性图案。

正　背

¥32 编号:7726

蓝龙经典火机套装

●XBOX360游戏大作《蓝龙》打火机。深蓝色底漆配浅蓝色图案，完美再现原作风格，正面的蓝龙图案与背面蓝龙英文相得益彰。附带机油和吸嘴。注意：未成年人请勿吸烟，使用时务必注意安全。

¥39 编号:7759

黑多罗多用挂饰4件组

●比白多罗多了一丝邪恶的黑多罗登场！全套4款表情，或笑或悲每一个都令人忍俊不禁。可以作为手机擦、挂饰使用，腕带上同样印有别致的猫猫表情图案。

郑重向您承诺:更高星级认证;更多购物保障

商家信誉星级鉴定说明

①新加入商家起始信誉等级为3星。 ②完成相应义务后，商家在本版信誉等级会逐渐增长,每增加到5颗星，信誉级别会升级到“花”级。 ③完成“五花”级信誉度后的商家，将成长为钻石级商家。 ④每接到消费者一个认证投诉，并未能及时处理,商家信誉将降低一级。 ⑤连续3个月接到有效投诉或单月超过一定有效投诉后，将在一定时间内取消此商家广告刊登资格。 ⑥商家一旦被降级或者取消广告刊登资格，将在下期杂志中进行声明。

游戏市场价格广告版

本版广告联系电话:010-64472920

鉴于市场局势错综复杂，时讯变化迅速，因此本版广告信息可能与玩家实地购买情形略有出入，请各位希望购物的玩家具体电话垂询各店。本版时讯有效期截止至2007年9月15日。

广告阅读图例

价格（单位:元）
调查地点
商家信誉等级

本版仅提供信息参考，请玩家购物前做好询问工作，避免购物过程中出现差错。一旦玩家在与本版刊登价格信息游戏店进行交易时,发生被欺骗的事情，请将您的被欺事实以书面形式递交电玩通广告部。
■投诉方法：北京安外邮局75信箱 ■邮编：100011(请在信封注明“广告投诉”)
■投诉所需准备材料包括：1、个人的具体资料,包括姓名、地址、邮编和联系电话联系方式。2、由卖店开具的购买凭证，邮购者请将汇款单据保存好（需将复印件交予广告部）。

PS2 7万系列		PSP		60GB PS3	XBOX360	Wii	NDS LITE	家用机软件
1080 上海报价	1100 皇金荣新蜂	1300 普通（1.5版） 北京鼎好	1280 普通 1420 豪华 南京阿童木	3500 北京报价	2580 山东报价	2000 北京报价	1080 武汉夏源	主营各种正版软件10元至千元可以旧换新 皇金荣新蜂
1050 北京鼎好	1100 济南报价	1300 普通 1450 豪华 上海报价	1350 普通 济南报价	3500 广州报价	2600 皇金荣新蜂	2050 广州报价	1080 上海报价	PS3 大众高尔夫5 360 元 芜湖游戏人 ×1 ★×4
980 广州报价	1100 成都报价	1350 普通 山东报价	1320 普通 广州报价	3600 上海报价	2600 上海报价	1980 上海报价	1050 北京鼎好	NDS 赛尔达传说 320 元 上海报价
1100 天津报价	1100 深圳报价	1350 普通 1450 豪华 成都报价	1360 普通 重庆报价	3550 成都报价	2580 成都报价	2050 成都报价	1080 成都报价	PS2 FF12国际版 420 元 成都报价
1100 山东报价	1080 重庆报价	1350 普通 深圳报价	1380 普通 天津报价	3600 山东报价	2600 广州报价	2000 山东报价	1100 广州报价	PS3 忍龙Sigma 450 元 广州报价

次世代传媒联盟 最新邮购资讯

电子游戏软件、电玩新势力、动感新势力、掌机迷、SO COOL、TOYS



彻底收录所有口袋妖怪系列的相关问题，多达一千四百问以上，海量内容收录！口袋妖怪迷必须拥有的一册，让你成为无所不知道的口袋妖怪达人！

口袋特训营

■定价：18元　　9月5日上市



最新高达游戏到来！本期五大攻略强势出击！三大特稿让你大读特读。丰富专栏，精彩内容为你介绍掌机游戏市场最新动态最新趋势，把握最前沿的掌机潮流，非《掌机迷》不可。

掌机迷(16)

■定价：5.8元　　8月24日出版



盛夏已殁，可So Cool的潮流主张依然在延续着夏季的精彩与火热。视觉盛宴依然火爆你的眼球，让我们在午后的咖啡厅里淡淡的享受逸品带来的浓浓回味吧！

SO COOL 2007年第(9)期

■定价：15元　　8月28日上市



SoPlay偶像新势力个人大特辑最新上市，集结50位当今哈翻天的超人气偶像资讯，心爱偶像桃花、财运、工作、健康、运势完全预测，再赠周董等众明星神秘VCD。

偶像新势力(个人)

■定价：12.80元　　9月9日上市



SoPlay偶像新势力—团体大特辑豪华登场，携带13组港台超强偶像团体最全面资讯，配合超精美偶像图片，让无数Fans爱不释手。原版引进，铜版纸印刷，绝对超值！

偶像新势力(团队)

■定价：12.80元　　上市热卖中



将口袋妖怪系列中最具人气的迷你系列玩具全面收录的豪华典藏本，共收录千种以上。口袋迷不能错过。

口袋妖怪玩具典藏

■定价：24元　　少量库存



受到机器人迷热烈响应的《机战FAN》第二辑出击！全面收录多款机战经典游戏的内容并制作了最新作《机战OGS》的彻底攻略！

机战FAN(2)

■定价：19.80元　　上市热卖中



将高达机战题材的游戏、漫画、动画、模型及小说全部集于一身的专门志《机战FAN》诞生啦，224页超充实内容附机战独家影象光碟，让喜欢机器人的你大呼过瘾！

机战FAN(1)

■定价：19.80元　　最后少量库存

电子游戏软件

期数	价格
2007年第1～4、7～19期	9.80元
2007年5、6合刊(附赠toys12)	19.80元

动感新势力

期数	价格
44、48～55期	9.80元
48～55期DVD豪华版(其它已售完)	15.00元

电子天下・掌机迷

期数	价格
2007年第1、2、5～9、11～16期	5.80元
2007年第3、4期合刊、第10期	8.80元

SO COOL(搜酷)

期数	价格
创刊秋、冬季、06年1～12期(2、5、10期已售完)	15元
2007年1～8期	15元

TOYS(酷玩意)

期数	价格
2007年第1、3～7期	9.80元

书名	价格
口袋特训营(新)	18元
偶像新势力个人(新)	12.80元
机战FAN2(新)	19.80元
偶像新势力团队	12.80元
口袋妖怪玩具典藏	24元
机战FAN1(最后少量库存)	19.80元

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177/64472180　邮资免取

闯关族的家 Vol. 213

●Little Fragments

■主持/唯夜
□插画绘制/华尧



■再开预定

大家应该已经注意到了，这两期杂志的抽奖活动暂时中止了——怎么回事？说话不算话吗？还是奖品储存仓库失窃？总不成是排版时把那一页忘了吧？

实在对不起，最近由于一点人事和结构上的变动调整，致使出现了这个事先没有准备的意外状况，耽误了几期实属无奈之举。我们在这里诚恳致歉，还请各位原谅。

不过换个角度看，也不算坏事——正好可以利用这个“中断”的契机，将抽奖内容彻底调整强化一下。不是总有读者说电软的奖品不够有诱惑力么，那就请再稍给我们一些时间准备，等抽奖环节再开的时候，也许你会发现十足的惊喜哦。

呃，不过现在毕竟是一个想法和意向，具体操作起来难免会受到现实条件的制约，所以奖品具体会是什么现在叶子还不能承诺，但我们一定会努力争取的！比如你看这个方案怎么样：抽奖送木头的人偶手办，累计中奖一整套的人，我们就把木头的活人送给你——当然，暂时的，基本就等同于木头去你家白吃白喝三天。欢迎各位对木头有爱的人支持叶子的这个恶搞提案！

■RED III

话说这XB360的三红问题似乎进入了猖獗的集中爆发期，丝毫没有减退的迹象。而且叶子身边的同事和朋友中，被卷入三红问题的人也与日俱增起来。据说星彩同学的一个朋友，买了360的第二天即告三红，速度之快着实令人有些叹为观止。

当然了，三红并不一定都是坏事，就比如说木头的机器也三红了，在一个阳光灿灿的上午，生活就这样无情地耍弄了他，当真是大快人心。

■REFRAIN

看过EVA新剧场版的最新预告片后，叶子感觉……这越来越像一个回顾性质的总集编了，兆头着实有些不妙。庵野痞子，你到底在打什么主意？

目前计划在9月下旬和朋友去日本，到时候TGS和EVA一起看——那时电影应该不会已经撤映下线了吧？朋友斩钉截铁地说怎么可能，当然不会。可为什么，我一看到他自信满满的样子，就会心里打鼓呢？之前《真三国无双4》出猛将传，他说怎么可能会没有新武器，然后就真的没有。等到《大蛇无双》的时候，他又说怎么可能会没有特殊拿法的武器，然后也就真的没有……

另，据《New Age简明大辞典 2007》的解释：FANS，一般为有群体活动现象的独居生物，FANS的天敌很多，基本是会被原作公司、厂商吃定了的生物。

Voice 看了这么多期杂志，我发觉叶子是有某种“特权”的，至于是什么，在这里我还是先别说了。 From 广东广州 吴冬琪



你说得对，我的确有点“特权”，那个“特权”就是……我早上要是稍微来晚一些是被默许的。之前的“闯家小剧场”里说我迟到了一分钟就会被人道毁灭，那个分明就是画师大人在讽刺我呢……他知道有时我早上不会准时出现，于是就在插画里恶搞了叶子一把——反正又没有不良后果，我是一句话不敢说，也无话可说。

不过大家别被叶子误导，以为工作都可以迟到无所谓，坦白地说，我有时早上会晕眩得很厉害，是真的爬不起来，就算爬起来勉强上路也会被车撞到医院里去。叶子有时说自己神经搭错线了——其实那真不是在开玩笑，我的脑神经就是有问题。

其实换了另外任何一个地方，都没有这么宽容，我的一个朋友在工商银行做柜员工作，据他说，工行规定因病请假也要扣钱，一天200。“请假”只是保证你这天不算旷工而已（估计旷工的处罚更严重），但钱是照扣不误的。实在是好严格啊，感觉都有点恐怖。

至于我的脑袋，大家就不必多担心了，目前看来还没有什么更严重的症状，顶多有些神经质而已——而这点相信诸位早已适应了。至于更多的东西……叶子也懒得多想，就这么着吧，如果是一个Bad Ending，那我又何必现在就预支烦恼呢，糟糕的事情都留到最后吧。



蓍子

超字典

●最近天气闷热难忍，只得整日以冷饮为生。也不知是否自己孤陋寡闻，只觉得多年前的“北冰洋双棒”似乎突然间又火了起来。时常看见同事手持两根冰棍左右开弓，痛快淋漓之情羡煞旁人。前日晚间于超市偶然撞见，一时兴起，遂大量购回家中。食后方知此物实不愧老铺精品，着实价廉物美，口感之“地道”，令人欲罢不能。结果现在每天都要和自己的意志力作斗争，生怕吃多了闹肚子。

●今川义元这个角色要在《战国无双2 猛将传》中回归，令自己颇为欣喜。在下特别喜欢河内孝博先生演绎出的义元那种傻得可爱的性格，二代本传发售时，在下还为此人被去掉而耿耿于怀，这次总算得偿所愿。这几天一直在用本传的无限城模式积攒点数，准备联动之后先把义元公的技能全数买断。

叶子说：蓍子叔你喜欢的人物是回来了，可我最爱的角色却没有音信啊……

“我可以买到房子，却买不到进闯家的钥匙！”

——云南大理 李俊龙

Voice 大家都近视吗？真不知道大家是怎么保护眼睛的。我对游戏真是又爱又恨，恨的是，它把我的双眼从1.5和2.0变成了现在的两个0.3；爱的是每当寂寞来临时，都有游戏和我为伴……我真的是好郁闷啊！ From 安徽淮南 高旭



近视的成因其实挺复杂，现在的科学研究也没有完全说得清，但距离不适当的过度用眼的确是一个重要诱因。叶子从初中一年级开始近视，到现在唯一值得欣慰的就是度数没有明显加深，左右眼分别都在100多度的样子，基本是不戴眼镜不至于撞电线杆子的水平。话说有位美编姐姐的眼镜度数不浅，我戴上之后基本是一定会撞电线杆子的。

不应该恨游戏，是你玩得太过火，尝试着去多发展些娱乐休闲方式或伙伴，这样你就不至于寂寞得只剩下游戏了。

保护眼睛的方法不需要叶子废话，大家都知道，所以关键不在于具体怎么做，而是有没有心坚持做下去。近视不是一天炼成的，近视也不会让你疼痛难忍，而在缺乏直观威胁的情况下，人很容易松懈——很讽刺，所谓“视而不见”，我们首先看不见的，却正是自己的眼睛。

但，千万莫忘记你明明最应该珍惜的东西，否则只能事后郁闷，然后跑到闯家里让叶子安慰两句——但这事儿实际上没有意义啊，你的视力不会因此变好，我也不会因此成为眼科医生。

话说电软编辑部里戴眼镜的人极少，难道他们一个个都不近视？好没天理，哪天我去请教一下他们的保健秘方吧，大家静候佳音……如果有的话。我想总不至于每个人其实都戴着好几百度的隐形眼镜呢吧……那可真是太神奇的事了。

风林 ……超主编



●我看了导火线。

●我吃了必胜客。

●我玩了应援团。

●总是在不停地干着什么，就不能什么都不干，让某期手札干脆就什么可写的东西都没有？那样也比这样单调无聊的题材要好吧，我发现我确实太无聊了。

●张学友演唱会门票太贵，我伤心！

●360在游戏通关前一刻三红，我痛苦！

●电脑在我心情最好的一天早晨屏幕变黄，我崩溃！

●总是在不断地承受着各种打击，就不能什么都不干，让我落个清净，永远不再与噩梦有交集？那样也比这样总好像在抱怨要好吧，我发现我确实太脆弱了。

●所以，无聊和崩溃对我来说，根本不会影响到任何事情的进展，我们的杂志也在不停地前进。

叶子说：在大家翘首企盼了N期之后，终于，风式文法再次回归！继续荼毒大家的眼睛和思路！请起立鼓掌。现在模仿木头的诸位明白了吧，无论你们再怎么学，也达不到他的高度！

雪飞 ……超恶人



●照了照镜子后，我告诉自己，一切都不是真的。

●“好不好？”“绝对好！”是经典的编辑部对话之一，问答双方其实都是心照不宣，旁听者则是满头雾水。

●最后为大家讲述我的大雨遭难记：首先是乘坐公交前进一公里用了两个多小时，然后是下车步行时天降甘霖。在泥泞中挣扎到安华桥时，发现一辆出租被桥下的积水淹没，准备从地下通道过马路时，发现地下通道已经成为泥塘。无奈，只好再步行绕远一公里过桥。终于到楼下时却被告知，因为大雨的缘故，停水停电停煤气……只得在漆黑中连滚带爬地摸到十一楼。当日入睡时间为凌晨四点，四个小时后我还必须抖擞精神走上工作岗位。

●听完我的遭遇后，同事们都说：“我很欣慰！”不知道读者们会怎么想？

Voice 叶子每次都要读如此之多的信，很是辛苦吧……难不成加班到泡面都吃不上？而且会不会有人抢你的大当家的地位？加油！ From 广西桂林 谢镇徽



女王的位置很牢靠，我习惯了虐待，难得的是他们也习惯了被虐待，这真是天底下两厢情愿的大美事。我估摸着，以后周瑜打黄盖的典故就可以换成电软的例子了。

至于看信的事……花了两年多的时间，总算适应了。以前叶子的习惯是彻底搞定一件事后才会开始下一件，不然就会心神不宁（或者说我不擅于同时应付很多事），但后来发现这样不行——每次看回函都要折腾到后半夜去，而且还不只一个后半夜，这使我经常陷入很想吐血但只能吐出晚饭的悲惨境地。现在叶子每天看一部分回函，渐渐地胃也不疼了头也不晕了那种心理强迫症也好了，不会觉得看不完很别扭，看来所谓本性也是改变的吗。

泡面啊……想起来就流了一键盘的口水，我好长时间都没吃过了呢。叶子现在经常饿着饿着就饿过了劲儿，于是就什么都不吃了（别误会，我不是要减肥，再减我就成负数了），泡面对于我来说已经算是奢侈品啦。啊，你说什么？这样对身体不好？那哪位读者要是可怜我，就给叶子寄碗泡面过来吧——呃，最好还是干拌面吧，我不太喜欢那个汤。

……我真的好没出息啊啊啊！

Voice 经过我不懈的努力，老爸大概、可能、也许放弃了买PS3（为了FF13），我想买的Wii有希望了，毕竟，这两台主机只能收一个啊。要是我赢了，就请叶子姐吃素炒饼，怎样？这次暂时请你吃个馒头，5角够吗？ From 四川广汉 陈媛媛

怎么能用素炒饼打发我？我要吃泡面，我要吃泡面！而且继猪肉之后，方便面也涨价了，这种档次的东西才配得上我女王的身份嘛。



买馒头5毛钱是够了，不过……你不会真的寄钱来了吧？叶子抖了半天回函也没见掉出钱来，但愿是你没放——不论金额多少，请不要在邮件内夹带现金。

话说，你和老爸能产生这种游戏“矛盾”，可实在会令很多人羡慕呢，父女间有着共同的快乐话题和语言，这是一种很幸福的感觉哦。你老爸为何会放弃买PS3？估计是你耍了什么软磨硬泡软硬兼施的小手段吧？嗯，这么干就对了，普天下的父亲，最怕女儿的这一招了。

目前先买Wii，至于PS3，等FF13出了再买也不迟。两台主机一起买的确会给人花钱太多的感觉，不过前后分开来的话应该就可以接受了，毕竟你们家并不排斥游戏嘛。另外，多少年后，当你学业有成，毕业工作的时候，要记得用自己挣的钱也为老爸买份礼物哦。



“扎小辫子的叶子很难看啊！”

——广东清远 陈朝晖

Voice 虽然现在身边没有任何一台主机，但我现在也成熟多了，有些挚爱也是放在心里的吗。对了，叶姐能否给小弟介绍几部能吓破胆的恐怖片，多谢！ From 山西介休 张亮

嗯，只要有爱，就很足够了，FAN并不一定要靠物质来支撑。

虽然叶子很喜欢零，但一般也就仅此而已，我并不是恐怖女王，你是不是误会什么了？叶子这几年都很少看恐怖片了，实在没啥好推荐的。

话说最近下班后，北斗同学以及掌机迷的猴子、莱团三人组就聚在那里看恐怖片，你不如去咨询他们——别找我，我不替你问，那三个人里面，北斗就不用说了，相信大家都已经了解到他是个很生猛的人；至于猴子，这名字一看也是属于野兽级别的——这三位的恐怖片口味是肥瘦不挑，恶心暴力的也都OK，怎么生猛怎么来，叶子可不想知道他们具体都看了什么。叶子的恐怖美学是比较偏日系的，话说《午夜凶铃》的导演最近会有一部新作品《怪谈》，你可以期待一下。

北京 杜京■夏天了，叶子要注意害虫威胁，定时向自己喷洒“杀虫剂”，好让我们看到一个完整的叶子！

四川内江 滕玺■前段时间生病住院，同学带着PSP来给我玩——别感动，那PSP就是我的，但又没跟老妈说自己买了，这下，我只好当着老妈的面感谢那同学……

北京 李震■呵呵，我最近中了奖，心里甭提有多高兴，我在我的战友面前炫耀了一把，他们都用羡慕的眼光看着我。而且我又托我的战友帮我买了一本电软，可惜的是《掌机迷》一直都没有买到。受我的影响，我的大部分战友都迷上了电软。说实话，电软的魅力比其它的杂志更吸引人，买回来的时候好多战友都和我抢着看。我真希望有一天，咱们中国也能像其他国家那样，游戏行业逐渐兴盛发达起来。

河北鹿泉 高涛■在每期的光盘中可否加入一些电子版的攻略，并附带一些影像攻略。

湖北潜江 唐旭■随着时间的推移，个人越来越看好“叉盒子360”，如果能解决三红问题和噪音问题，就真的会成为最正统最完美的次世代主机了，大门叔叔加油吧！

广东广州 吴东琪■天气实在是见鬼的热！一出门就马上没有动力了。实际上，在这发达的大都市里头，已经没什么地方想去了，想找点动漫、游戏这些自己爱好的东西也这么难。最难受的是身边没有几个，不，是一个同好也没有……这生活糟透了，只能回“闯家”呆着。

山东高密 栾溶榜■曾经长期玩PC游戏的我，一时之间还真难以适应TV Game的价位。在玩PC游戏时，我对盗版的PC游戏根本不屑一顾；而在接触电子游戏之后，我便感到心有余而钱不足了。

一款最新的游戏，“电子”的比“电脑”的价格高很多，难怪我们这里的PC游戏卖得火热，而电子游戏却无人问津，家用游戏机也鲜有人卖啊！

安徽宣城 龙文轩■为了动漫而学日语！为了游戏而学日语！为了当编辑而学日语！

黑龙江大庆 张生平■叶子姐，以前我也是无机一族，想玩游戏只能用电脑来玩。最近，我也和同学买了一部GBA SP，虽然老了一点，但迫于资金过少也只能将就一下了。我们明年就要高考了，我也知道心思应该用在学习上，只是想用SP来调节一下压力。有了SP之后我终于了解到闯关族的心情了，我也终于变成有机一族了，哇哈哈哈……

甘肃兰州 周南■家里装空调了没？电风扇也行啊！不会连扇子都没有吧？

广西玉林 黄赞■请转告一声视频部的编辑，可以的话，把画面质量提一提，出真·DVD。



荇菜

超声优

●近期的一大“壮举”就是找来了《哈利·波特》的全套英文原版书，打算从头到尾看一遍，现在已经看到《阿兹卡班的囚徒》了。话说这《哈利·波特》果然是儿童读物啊，一口气看下来完全用不着翻字典，偶尔遇到个把稍微生僻一点的词联系上下文的意思也能猜个八九不离十。虽然我对这个系列还算不上“饭”的程度，不过应该承认写得还是蛮有意思的，当年我看《指环王》原著的时候都只是翻了一百多页就扔了，这个居然一直坚持看了下来（呃，我可不是说《指环王》写得不好啊，托尔金老爷子的fans不要扁我）。看多了之后，一个人走在路上有时候会忽然冒出一句“Wingardium Leviosa”之类的“咒语”来……咳，都三张的人了，算是聊发少年狂吧……

叶子说：这算是赤裸裸的炫耀么？好吧，以后电击你就用英语解说吧。

Voice 之前在掌机迷上看到小枫说收到了读者寄来的Hello Kitty的软糖，一时间被电软的“群狼”抢空了，电软的编辑很羡慕掌机迷能有那么好的读者。其实这并不能说明电软的读者不好，我要不是每月买电软、掌机迷、动新，还有不定时出的口袋迷、口袋图鉴、机战FAN等书花费了太多资金，我也会给电软的小编寄去好吃的东西的。 From 湖北武汉 李肖林



羡慕归羡慕，我们哪会因此抱怨自己的读者啊。如此支持我们的杂志，小编们已经非常感动了，又怎么好意思跟读者要糖吃。

其实叶子这边也不时会收到一些礼物，比如说，杯子——看来还有人记得我有咬杯子的习惯啊。至于糖果什么的倒很少寄，大约是考虑到电软这边有很多大叔或伪大叔的关系吧，糖类食品的人气可能不高——但读者大人们万没料到他们会去抢别人的糖吃吧？话说掌机迷那边几时收到软糖的？我都不知道哎，虽然叶子不怎么爱吃甜的吧，但岚枫这小子号称我弟弟，怎么都不晓得主动给姐姐奉上几颗呢？真是的，有用的时候就把姐姐的名号抬出来，不需要的时候就完全忘了我的存在，这种人就应该埋到Hello Kitty的软糖里，然后再放进几只蜜蜂以示惩戒！

诚恳但看上去很矫情地对大家说一句：谢谢你们的好意，但不必多费心了，你们的来信和文字本身就是给我们的最好的礼物。

呃……上面那句话要是令你觉得恶心了，就去涂抹我的画发泄吧。

Voice 我刚刚找到一份工作，等试用期过后，我就能买到心爱的PSP和NDS了。一直以来都在存钱。这两款掌机上都有很多我喜欢的游戏，可惜无法同一时间购入两台，请问叶子，你认为我先买哪台比较划算？

From 广东汕尾 谭智敏

又问我？……三个字：PSP（我想我这次总算数对字数了吧）。

你问理由？那可是另外一个问题了哦，要不你下次来信再问？实际上我说的理由未必适用于你，正如你的选择其实不必向我要建议一样。而等你的试用期结束，新版PSP应该也已经上市了吧，所以也不用担心“在新型号就要发售前买了旧款式”的尴尬事。



北斗

●走了一趟栢峪到北灵山的穿越，在山顶的今年3月不幸死亡的夏子的玛尼堆前，大家站立沉默良久。搬了块石头到玛尼堆上，希望逝者在天之灵能够得到安息，更希望生者能够好好珍惜生命。

●最近差不多每天晚上下班后，都要和小三儿、以及掌机迷的菜团同学一起观赏各类僵尸片，经过认真学习和研究，确定360上《勇闯尸城》的创意肯定与《活死人黎明》有关。

●放暑假了，老姐发来短信告知准备去海南烧烤，虽然这个创意和我脑海中的阳光、沙滩、大海、椰子以及泳装美女的画面完全不一样，但我还是忍不住要说一句：“当老师真好！”

●搬家完毕。本次搬家共丢失相机一部、PS2手柄两只，以及其它暂时没想起来或是想起来但懒得写上来的物品若干。俗话说“将欲与之，必先取之”，莫非最近我要给500万克拉的钻石砸到？

叶子说：现在北斗同学每次休息时都往哪儿跑啊……去的地方我一个都没听说过，看现在这架势，你的手札可以连载游记了。



Voice 来到大学快一年了，学习是很轻松，但遗憾的是到现在都没发现身边还有谁玩TV Game，连把游戏当兴趣的人都没有。买回电软的时候宿舍还会有人说：你怎么会喜欢看这些书？我想叶子听了也会跟我一样不好受。真的，很想念高中那帮志趣相投的朋友们，幸好还有闯家，我相信游戏方面我是不会孤单的。

From 广东韶关 许远光

说来叶子还算是幸运一些的——其实我正是在大学时由一位学长推荐，才开始读电软的。相信现在电软的读者中，自杂志创刊时就已经开始购买，十余年一直支持我们的人仍不在少数，所以在你们面前，现在的叶子仍然只算个“学妹”呢。如今我身边的朋友里就有好几位老资格电软读者，我这个后辈在这里硬充“姐”，等见到他们的时候着实有些不好意思。再看到他们翻看电软，读我在闯家里的文字——有纸做掩护，我一个人犯酸煽情还都无所谓，但面对面地有人就坐在那里看我写的话，叶子当时脸红得真想夺窗而逃。叶子的身边一直不缺有共同语言的人，也许，从本质上说，我可能永远也无法真正理解一些读者的“孤独感”。但，始终不要忘记，不论被不被理解，无论孤不孤单，你都已经得到了快乐。



Voice 叶子姐，为什么一直以来没有人能够在游戏界把女权发扬光大呢？很多人都固执地认为女生就该玩FF之类的游戏，这是莫大的偏见啊！我就认识有非常爱玩格斗游戏的女生，而我本人也是出于对BIO、零和寂静岭等游戏的热爱才来到医学院的，其实我一直在期待我们学校医史博物馆里的那具500年的干尸能够站起来……最后还是希望电软能做得更好，希望有更多的MM编辑出现，争取推翻龙哥和风林……女权万岁！

From 陕西咸阳 王霞

有偏见咱不怕，有偏见还好呢，他们以为女生只会玩那种慢悠悠甜蜜蜜的游戏，这时咱们在那些考反应要胆量的game上露两手，绝对直接将他们震住，那种成就感、那种满足感、那种征服感……嗯哼哼哼哼哼，啊哈哈哈哈哈。我们要用实际行动告诉男生，别只知道用一个形容词定义女生，我们不要、也不是那么苍白的个性！说到格斗游戏么，我也很爱……看呢。个人实战技术确实不行，这个实话实说，不能打肿脸充胖子——再说女生为什么要充胖子。不过正像叶子说过的，我是个理论高手，街霸、KOF、GGXX等等都可以说得头头是道，唬人还是挺有效果的。

什么，不信？呃……好吧，刚才的话是有水分，确切说来是“理论高手偏下一点”吧。嗯？还不行？喂喂喂，讨价还价可没有这样的，本小姐这折扣已经打得够低的了。

话说你读医学院的理由……果然很强大啊，很好，叶子又多了一个有共同语言的朋友。团结起来吧，总有一天我们可以将闯家变成彻底的鬼屋；团结起来吧，总有一天我们会实现彻底的女权统治，别担心会有反抗，你看那一干男同胞的嘴脸，其实爽着呢——你看看，还笑呢，别瞅别人，就是你，被女王呼来喝去真的有快感吗？

其实我当年也很想学医的，高考时的第一志愿原本就想填医学院——同样是因为非常古怪的理由（具体就别问了，你不会想知道的）。但知我者老妈也，她很担心抱着那种想法去学医的我等学成之后会给社会带来很大的危害……为了社会的安定和谐，她毅然决然地大义灭亲，将我的个人意愿扼杀在了摇篮中，掐死在了襁褓里。然后……如今的叶子就走上了这条道路，但看上去似乎造得孽也不少？

推翻龙哥和风林就不必了，倡导女权的目的是公平，而不是反过来制造另一种不平等么。

Voice 自己的XB360在Live上被封杀后，只能玩单机，真是无聊啊。真希望行货360快点上市，必入手。不过微软这次可真是不厚道啊，居然在BAN的头天拿Halo3试玩版做圈套，我无语了。不过还好，我还有NDSL、Wii和PS2可以玩，这样就不会很乏味了。如果叶子遇到自己在Live被封这样措手不及的事情会怎么处理呢？会不会再买一台360，Live专用，并且开始收藏正版呢？

From 北京 赵安然

没可能措手不及，因为叶子的（确切点儿说是朋友的）XB360就没改过机，一直在用的就是正版，这要是被封可就太神奇了。而且说实话，无论是主机还是具体游戏，我对“网络要素”都很不感冒，叶子是个对“通信对战、网络下载更新”等等诸如此类的要素完全没兴趣的人。事实上，叶子是典型的单机FAN，对online的兴趣值不超过1.837%——我也不知道为什么，这要上纲上线地说，由此可以判断出叶子是个个性封闭、不擅交流的人？这个……你们看我像么？



Voice 我求你办点儿事——跟大家说一下，别再叫我们奸商啦。我们其实也十分不容易，每天都要跟工商、税务、公安、文化等等部门打交道，交这个费那个费，再加上水电暖，一天的开销也很大。其实这个行业不像大家想得那么脏，一台机子我翻新都不如直接当二手卖。其实我也和大家一样是个狂热的游戏玩家，请大家多多相互理解。

From 河北迁安 郭宝洋



PERFECT

超八卦

●《真三国无双5》也要在360上发售，这个消息应该不算意外，剩下的就看MGS能否坚守独占阵地了。不过如今这个时代，大家应该也对厂商的骑墙派作风习以为常了，现实一些的想法是，大作跨平台肯定会成为目前市场的主旋律。

●很久没有淘到让人激动的影碟了，其实PERFECT也很偏爱那种黑暗系影片的，比如《转魂都市》、《异煞》什么的，如果大家有什么好片不妨通过叶子向我推荐一下。

●据说天盛的英超转播年费降价到588了，这样的话PERFECT也准备支持一把，现在唯一的顾虑是不知道哪位担任解说。

●最后一个消息很轰动，那就是飞月MM快结婚了！当然，PERFECT只是一个尊重事实的道听途说者，所以大家也不必再三追问消息是否准确，总之，别怪我太八卦就成了。

Voice 唉，叶子，你知道吗，当一款大作被自己一次、两次地打完美之后，突然会觉得自己心里空空的，不知叶子是否也有过这种感觉？还有请告诉我，在编辑部里，游戏稀少的时候，而大家的工作任务都完成了，这时会选择干什么来放松一下自己？ From 辽宁沈阳 孙荣伟



会有失落感是正常的，一般我沉默地静坐半天后，我会读档再去体会一下刚刚完美的东西，哪怕只是在那里无事可做地跑跑。

放松自己的手段？那简直太多了，比如小沛——这家伙就坐在我旁边，他没事儿就会在那里听相声，郭德纲的，笑得那叫一个开心。不幸的是，他还是一个含蓄的人，想笑还怕吵到我，于是就在那里捂着嘴无言地抽搐，看得我这叫一个难受，我说沛沛你还是笑出来吧，不然你就要成为世界上主动习得癫痫的第一人了。

我在游戏之外的爱好也说过好多次了，就是看动漫。经过长时间的磨合，我已经和薯子叔叔形成了稳固的联合——叶子推荐不少动画给他，每星期都会把新出的动画传给他。而薯子叔也很享受这种追动画的形式——自己不用特别留意，只要等我乖乖奉上就好，看来我果然成了他的人形下载工具了么……其实叶子倒完全不介意，因为这样很有布教的成就感。

话说一个大叔、一个迷糊女，有共同的动漫语言，实在是非常怪异的组合。在此要由衷地赞一下薯子，实在是很渊博，很多制作背后的故事都知之甚详，肤浅的叶子没事儿就要跑去被授业解惑。抱歉哪，薯子叔，我的眼睛没法儿变成心形或星星状——果然那只是动漫人物的特技啊，不然我一定要这样感谢你一下。



小沛 ……………… 商务

●《战神2》用D9的光盘，打穿一遍也就7、8个小时，那个感动啊！可最近这一个星期，我在玩GBA的《名侦探柯南 黎明之碑》，游戏的容量我不太清楚，估计最多也就1、2Mb左右，可我已经玩了近20个小时了！于是我在想，到底哪个游戏更值一点呢？
●好像E3刚过去没多久，可看看日程表，TGS又快到了。大概不止我们觉得累，连平井一夫这些人也说烦了。两个展会离这么近，能有多少新消息呢？《FF13》也移植给NDS？……
●电影《生化危机3》的宣传视频放出了，据说10月份才上映，这不折磨人吗？
●最近把周星驰的电影又温习了一遍，某些电影更是看了两遍以上。不得不承认，这么多人拍的电影当中，周星驰的电影是最耐看的。
●8月12日，《哈利波特与凤凰社》，在某电影院……

四川蓬溪 陶恒■感觉电软在XB360方面不是很关注，游戏攻略做得少之又少，希望能够多增加一些360上的游戏介绍和攻略。

上海 瞿黎敏■静下心来，想想近来杂志的变化，大的框架没改变，就是一些栏目变得太多了，有的时候感觉是心血来潮做一次，然后再过几期就没有了。另外感觉现在的很多专题过于局限于游戏回顾，卷首特辑也太多限于主机报告，看多了给人感觉杂志的创新不够。



湖南长沙 匡正华■在梦中，梦见龙哥从天而降，砸坏了我心爱的XB360……猛地醒来后发现360还健在……等真正从梦中苏醒后意识到，其实我根本没有360……



河北滦县 张楠■在我这个年龄、我这个工作环境，自己接触游戏总会被认为是“长不大”、“不务正业”。其实我并不这么认为，一款好的游戏绝对不亚于一部好的电影，只是人们各自的爱好不同而已。每当将一款经典大作通关后，我就会油然而生一种成就感，此时的幸福溢于言表。

湖南长沙 匡正华■当你玩D版游戏玩到不爽时，不用扔手柄，而是与狗狗到院子里用D碟当飞盘玩……

上海 蔡晓琪■记得上次买电软已经要追溯到很久很久以前了，那时阎家的掌权人我已经记不清了，现在换成叶子了嘛。好像你的威信度挺高嘛，听说是与暴政有关？嘿嘿嘿……不管怎样，还是挺喜欢你那态度的。

安徽蚌埠 张宇■因为高考，我好久没回家了，我本打算高考一结束就给家写信的，可是……我又败了。去年的我还自信地认为自己复读一年准行，还决定把当时买的最后一期电软所送的信封保存下来，用来今年给阎家报喜用。可现实却是我的语文考了个前所未有的低分……这封延迟了许久才写的信并不是想要向阎家诉苦，而是想说：现在的我更清醒了，条条大路通罗马，我该选择一条更适合自己的路了。我真的没气馁，真的。

“我爱电软，我爱游戏，我爱生活。”——广东广州 莫宁健



Voice 听说叶子是一个动漫搜索引擎，我想让你推荐几部动画看看，我想看人设好同时又很搞笑的那一种。我还希望杂志以后可以送画画的工具，我这里就没卖这个的，人家还想投画稿呢。 From 广东揭阳 林思

叶子只是薯子叔专用的人形动漫搜索引擎而已，再多就超出我的能力范围之外了。说实话，搞笑类动画我看得很少，而且出名、流行的那几部你也一定听说过，就不用叶子推荐了。非要说的话……去看《Lucky Star》吧，当然了，不保证你一定能接受。

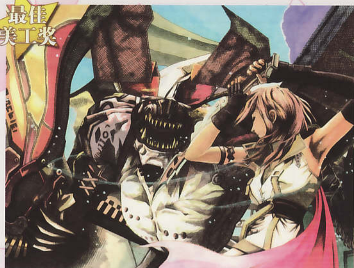
呃，画画的工具也要我们送？这种事情，还是应该自己解决吧，总不成我们以后连经济适用房也要送。



最佳美工奖

大墙画廊

投稿须知：1、普通邮寄或电子邮件均可，但为了确保收到，推荐使用电子邮件。邮寄地址在目录页上，电子邮箱地址见本页最下方。2、所有来信必须写明真实姓名、地址、邮编、身份证号码，凡是缺少上面任何一项信息者，来稿作废。3、使用电子邮件的作者，文件格式请用JPEG，画稿大小至少在800*600以上，但容量不要超过1MB。4、画稿严禁复制他人作品，临摹除外。5、禁止一稿多投。6、由于投稿量大，录用与否不另行通知，凡投稿后二个月没有刊登，即为落选。最后感谢大家对本栏目的支持，希望大家踊跃投稿。 □责/小沛



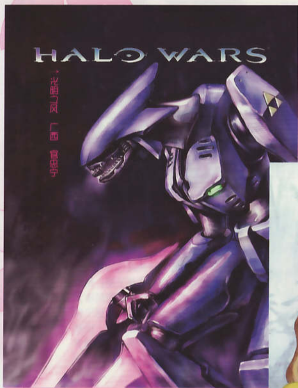
↑最终幻想13 广西 官忠宁

你现在可谓是大墙里少数的的手绘作者，而且画工非常优秀。这次的画同样精彩，不过层次感上略有欠缺。



→恶魔战士 湖北 BLOOD-RIVER

本以为你会画莫丽干呢，这个莉莉丝实在是太「清瘦」了。下次满足我这个愿望吧，估计很多读者也这么希望。



↑光明之风 广西 官忠宁

←精英 福建 游宇翔

我真不喜欢这个长得像异形的东西，不知道在《光环战争》中，这个家伙会有怎样的表现。

←光明之风 北京 王正德

你的照片我看到了，确实是一幅很大的作品。不过用数码相机照的效果不是很理想，整体有点暗。

↓蜘蛛侠 湖北 BLOOD-RIVER

终于又看到你的作品了，很硬派！我非常喜欢。不过那幅《生化危机》的色调不理想，所以落选了。





→苍月的巫女 福建 游宇翔

相比之下，我觉得恶魔城里的见习巫女更可爱一点，特别是她飞行时笨拙的动作。你画得确实很淑女，忍心下手吗？

投稿须知：原投稿地址因故停用，新地址为：daqiang@magiczone.cn。刊登稿件奖励办法：一般画稿40元，获奖画稿120元人民币。

名越武艺贴

游戏就是不断创新

每个人都有独自的风格，每个游戏制作人也都有独自的游戏制作风格。

第二回 什么是创新

大家好久不见，你们还记得我吗？我是名越，一个每天都不停玩游戏的游戏玩家。现在，让我们再复习一下上一回里提到过的成为游戏的三个条件。

1. 规则：限制游戏之所以是游戏的规则
2. 目的：一个清晰的胜负目的
3. 进步：游戏通关过程里面能感觉到技巧的进步

在了解这三个条件的基础上，我们现在开始讨论一下"怎么让游戏变得有趣"这个问题。请各位读者带着轻松地心情思考这个问题。

但是在讨论之前，我还要说一下"好玩的游戏"和"受欢迎游戏"之间的关系。

各位对于"好玩的游戏"和"受欢迎游戏"之间的关系会产生什么样的想法呢？首先就是"好玩"等于"受欢迎"吧。我相信，这个想法一定是大部分读者都会同意的。这就如同大家在阅读报纸文章标题的时候，通常会把标题的字面含义同文章的文字内容结合到一起一样。

然后，有的人也会想到"还有受欢迎但是不好玩的游戏呀"。

是的，各位读者都有过这种经历吧。在玩过一次某一款游戏后，大脑里面猛然冒出"这到底是什么游戏啊"这种感觉。

对于这种情况，我认为该游戏本身没有满足说过的成为游戏的三个条件。但是另外呢？由于游戏有大量"固定玩家"或者"铁杆游戏迷"的支持才会出现这样的结果。

另外一种，"好玩但是不受欢迎的游戏"。对于这种情况，我想有两个理由是它产生的原因。

第一个原因是国内游戏市场收缩的关系。评论一个游戏是否好玩，不可以只关注喜欢这个游戏的玩家。如果评论家们完全以某个人或者某一人群为取向标准，这种批评方向会有违公平的标准。仅凭一个人认为"有趣"，并不能代表其他众多的人都会同意。此外，我自己就碰到过这种情况，曾经有一个我认为"非常好玩的"，但是在其他人看来乏味无比的游戏。

有的时候，评论一款游戏作品是什么标准都没有的。

可以说是，这种游戏受欢迎的程度相当狭窄。也许这个游戏有很多狂热崇拜的玩家，但是还有更多的玩家会对这种游戏不以为意。而且，这个也是"不受欢迎"的一个例子。之前提到过的"固定玩家"也和这种"宗教崇拜式的玩家"类似。

第二个原因是"没有新鲜感的东西"。

举个极端的例子来说，任天堂的《超级马里奥兄弟》可以卖到了不起的1000万份。不用说游戏里面当然包括了提到的三个条件。尽管《马里奥》是那样的大受欢迎，但是如果有其他的开发商完全模仿其制作，在保留原有内容的同时只是稍微改变一下作品的风格。我想，这个模仿制作的游戏是无论如何也不会受欢迎的。因为玩家认为这种游戏已经见过一次了，已经"厌倦""习惯"，而且还没有什么"新奇"的东西。结果，玩家一点购买欲望都不会产生，这也仍然是"不受欢迎"的例子。

我们再回到文章问题的开始，"好玩"是一款游戏最重要的内容。

我个人的制作理念就是"在包含了成为游戏三个条件的基础之上，还要制作出有新内容的作品"。这也是我唯一彻底认同的游戏制作理念，而且每天也都会思考这个问题。我经常想，"无论是多么不起眼、微小的地方，都要发生新的变化"。而"如何发生变化"就是我的工作，也是值得我天天为其奋斗的事业。



"创新"就是一件了不起的事情。"怀旧"是一种淡泊，或者说是一种放缓人生脚步的回忆，"轻松""简单"也是一种安定、平和的价值观，至少我是这么认为的。同时我还觉得——至少对于我来说——"创新"是一件非常兴奋的事情。

我相信所有的公司，也同样会认为"创新"对于自己、对于现代的市场，同样是非常重要的思路。

这种"创新意识"是如何产生的呢？我在产生这种意识的时代里寻找的时候，发现自己很快又会回到那种——为了得到新的东西而产生渴望——这种出发点上考虑。

创新有时是困难的事情。开发游戏时要在符合成为游戏的三个条件之上重新制作新的内容，这本身就是艰巨的任务。此外，还需要创造出让人耳目一新的作品，这就是更加困难的项目了。



那么，是什么原因一定要创新呢？

至于原因，请读者再重新看一遍"受欢迎游戏"和"好玩的游戏"之间的关系。

"受欢迎但是不好玩的游戏"没有遵守成为游戏的三个条件。这种作品出现的几率非常的高，但是从玩家到制作人各自的角度来看，这种游戏的出现似乎也没有什么特别之处。这种类型产品出现的原因，里面最重要的问题是没有考虑好当下游戏市场的"好玩但是不受欢迎的游戏"和如何创新之间的关系。如何创新是关键，而根据市场考虑当下的"喜好""流行"则是一个容易被忽视的问题。假如游戏制作人的"创新"可以恰到好处地表现出一款作品的创新性，她很可能吸引那些之前没有玩过游戏、或者对游戏没有兴趣的人群。另外，这也很有可能排除对某一类型游戏反感的人群——而这，正是"创新"独特的魅力。

比如，当某个害怕恐怖孤独的人听别人说《生化危机》"真的非常恐怖啊"，那么，他连看都不会看。而某个喜欢跳舞但是不愿意在众人面前表演的人听说《DDR》的时候，一定会非常想买到家里亲自尝试一下。

最后，那些所谓"没有新鲜感的东西"是不会有很多人喜欢的，至少对于我来说就是这样。

实际上，在制作人创新的时候，又会伴随有各种问题的产生。

比如各位读者常会听到有游戏销售人员宣传说，"我们制作的是新作品，添加新内容是理所当然的"这类话。我相信大部分人看到上面人说的话后，心里肯定也同意地说"是啊，我也这么认为"。但是说这种话的人在实际制作游戏的时候，说不定费尽了脑汁也没有想到什么有趣的新内容。大部分人的心理都是，对于首先想到的道理充满信心，然后在继续学习的时候产生怀疑，最后在否定一部分之前认为是对的事情后才会做出成品。游戏制作人也一样。其实我自己在买电视和手机的时候除了会考虑产品的价格和造型外，新功能也是我参考的标准。最后在我决定付钱购买的时候，钞票里面也包括了购买新功能的部分。

所以无论是什么样的新的产品，总之一定会在里面加入创新的内容，而没有创新的内容是不会成为新的产品。同样质量优异的产品是无法战胜带有创新内容的产品的。

"保持游戏风格"根本就是搪塞人的谎话！

无法认识到这个道理就会犯错误。制作人在制作游戏时没有经过审慎的思考总结，很难制作出来受欢迎的游戏。即使是经过审慎的思考总结，但是没有创新内容的作品一样不会畅销。

我认为游戏产品的制作销售就应该按照这个样子来开发，这也是我今后一直前进的方向。还有我所谓的"创新"并不是单纯的"变化"或者"更新"，我想当我的这种探索达到一定的程度后，我对于创新的看法又会发生变化。这也是我目前不知疲倦工作的动力。

当然，这方面的话我还有很多没有说。

游戏VOL.09
开发者之路

打开想象力的大门 创造有生命力的角色 让你的设计感动玩家

Level Design，直译过来也就是关卡设计，是大家耳熟能详的一个词，也是游戏开发工作中的重要组成部分。大体上来讲，Level Design的主要内容包括了地图和建筑物结构设计、物品位置安排、关卡的任务或者目标设置，以及分支任务，等等。怎样才能设计出一个具有挑战性和吸引力的关卡？在关卡设计工作中有哪些容易犯的错误？在这一期里我们就将解答这些问题。为我们带来答案的是来自id Software的资深关卡设计师蒂姆·威利斯，在FPS类游戏的关卡设计方面他具有很高的发言权。当然，他给出的这些意见和建议也不仅仅适用于FPS类游戏，而是可以应用到绝大多数包含有动作要素的游戏、甚至更多的游戏类型之中。

□责编/荇菜

蒂姆·威利斯（Tim Willits）

蒂姆·威利斯曾参与了初代《毁灭战士》以及《雷神之锤》的开发工作，其后又担任了《雷神之锤2》、《雷神之锤2：竞技场》、《毁灭战士3》等作品的首席关卡设计师。对于FPS类游戏的关卡设计，蒂姆·威利斯具有非常丰富的经验，并且很乐意与各位读者分享他的心得。

▲ 当你在设计关卡之前，最重要的就是明确一个问题："这个关卡的主题是什么？应该要达成什么样的效果？"尽管这个问题听起来很简单，但在实际工作中有很多人却总是忘记这一点。有些设计师在开始设计一个关卡的时候根本不知道主旨是什么，也不知道自己到底要作出一个什么样的东西。这样带来的后果就是关卡被设计出来之后不得不再进行修改、删减等工作，因而浪费很多的时间。

正式开始关卡设计工作之前，要做的第一件事情就是确认它是一个单人任务关卡还是一个多人联机关卡。

▲ 首先必须确认到底要制作一个什么样的关卡。一般来讲，如果一个关卡很适合死亡竞赛模式（Death Match，最为传统的一种联机对战模式），那么它的结构通常都是循环式的，因此不会太适用于单人模式。相对的，一个不错的单人任务关卡通常都是单线式的，因此也不会使用于死亡竞赛模式。当然，设计出一个既适合单人模式又适合联机对战的关卡并非不可能，但那是一项非常困难的工作。因此如果能够在一开始就确认自己要做哪一种模式的关卡，就会让你的工作变得轻松很多。

威利斯对单人模式关卡和联机对战关卡分别给出了一些说明。首先来看看单人模式的几个要点。

▲ **突出重点，强调连贯性。**每个游戏都有一个总的任务或者目标。在游戏的每一个关卡中，也应该有各自的任务。每一个关卡、每一张地图都应该有其存在的理由，这是关卡设计师应该牢记的。在设计关卡的时候你要时刻记住这个关卡中的任务。你有可能在不知不觉之间就忘掉原本的目标。如果出现了这样的情况，你就要重新检查自己设计的关卡，并且修正错误。最好能有一个人来监管关卡设计工作，确保关卡任务的连贯性。

▲ **建筑设计以及游戏元素。**威利斯认为，单人模式的流程总的来说应该是直线式的。设计师必须通过建筑设计和游戏元素来引导玩家通过每一个关卡。建筑设计指的是游戏中场景的结构，例如各个区域之间的分隔等等。而游戏元素则是以剧情所串接起来的的各种事件。举个例子来说明：一个任务是让玩家进入发电站摧毁核反应堆，那么这个关卡可能会分为控制室、废弃物处理室、冷却室等。每一个区域都应该具有各自的结构和布置，同时也应该具有对应的功能。比如你要先进入控制中心打开冷却室的入口，然后到冷却室中破坏掉冷却系统，使反应堆出现故障。最后还要到废弃物处理室中让废水倒流，摧毁反应堆，等等。

▲ **风险和奖励：**每一个关卡都应该包含着各种各样的障碍和风险，玩家必须突破障碍，获得相应奖励。例如在一个水池对面有一个按钮，按下按钮可以放下吊桥，同时在水池对面还有一只怪物把守。玩家的任务是通过水池，而水池面积很大不能直接跳过。因此此时玩家要做的就是从水池的这一边开枪射击按钮，让吊桥放下来之后，过桥并且避开那只怪物。这听起来很简单，但每一个关卡就是由若干个此类的任务组合而成的。同样，人们也会见到一些失败的关卡设计：例如在一个广场中央有一座高塔，塔里面有一些怪物。当你消灭所有怪物来到塔顶之后却发现那里实际上什么东西都没有，你一定会觉得大失所望。如果在关卡中有一个区域看起来非常显眼、非常重要，而且玩家必须突破一定的障碍到达这片区域的话，那么这片区域中一定要包含着某种奖励，否则你的关卡设计就出现问题了。



▲ **整体环境：**如果你设计一个仓库的关卡，那么就应该在里面摆放一些木箱之类的杂物，因为玩家们会去寻找它。同样，每一个关卡也要和游戏的整体背景相符合。除非游戏中涉及到时空转换之类的要素，否则就不要弄混不同的时期。也不要弄混建筑材料，例如不要上一个场景的建筑物都是钢铁结构，下一个场景就变成砖瓦或者木头了。玩家需要连贯性，需要游戏中的场景看起来和现实生活中类似。

▲ **循序渐进的流程：**游戏关卡必须从容易到困难逐步变化。这样可以让玩家在游戏初期迅速上手，并且随着游戏的深入迎接新的挑战。

接下来再让我们讨论一下联机对战模式。对战模式的关卡可以分为以下几种类型：

▲ **竞技场：**这种类型的关卡通常有一个中心区域，绝大部分的战斗都发生在这片区域。每一条通道都通往这个区域。而除了这个中心区域之外整个地图里通常不会有大的房间。这种类型的地图可以让玩家很快地掌握地形，也不会在其中迷失方向。这种类型的地图设计不应该过于复杂，而应该有利于加快战斗节奏。

▲ **循环式地图：**顾名思义，这种类型的关卡结构是循环式的，其中主要的通道是头尾相连的。在这一类的关卡中尽量不要出现死路。可以在主要通道的基础上增加一些出入口。这一类的地图中也应该尽量不要出现玩家可以死守的角落。

▲ **线性式地图：**这一类的关卡中岔路的数量较少，双方的玩家在战斗开始时分置于关卡的两端。在关卡地中部应该有较为宽敞的、通道式的地形，玩家可以在其中发生遭遇式的战斗。同时设计者也要通过武器弹药的位置，来引导玩家在这一类关卡种选择自己的战术。

▲ **特定区域：**此类关卡包含多个具有不同特点的区域。玩家可以很快地辨认出自己处于哪一个区域，但并不一定能够轻松找到通往其它区域的道路。每一个区域中都应该包括截然不同的战斗方式，同时也都设置有一件符合这个区域特点的特殊武器或者装备。例如在《雷神之锤》死亡竞赛模式的第三张地图中就包括了一个水池，给玩家提供水中的战斗；还有一条台阶，让玩家体验垂直方向上的作战；还有一个计算机房，可以进行近距离的搏斗，等等。

▲ **主题式地图：**这一类关卡中包含有某种特别的要素，而关卡中的绝大多数场景以及主要的战斗方式都与这一中心要素相关。例如在《雷神之锤》的某一关，中心要素就是水。几乎在每一个房间内玩家都可以看到水池，所有的战斗都发生在水中，或者水的附近。主题式的地图可以让玩家体验一种独特的、新鲜的感觉。要注意的是，涉及这一类的地图时，不要让其中的特别要素喧宾夺主。不管你要在游戏中设计什么样的要素，最终目的都是加强游戏的趣味性，而不是让这种要素取代游戏的核心内容。

最后，让威利斯来谈一谈他的工作方式：他是会首先利用纸笔记录自己的想法、记录一些基础内容，还是一旦抓到灵感就马上到计算机上进行工作？

▲ 我在开始关卡设计之前通常会是用纸笔来记录自己的想法。我喜欢从电脑前走开，找到一个舒适的场所进行思考。

龙哥热线

距离北京奥运会365天、距离上海世博会1000天，感觉中国干点什么都喜欢倒计时……

因为吃不起方便面所以开始辟谷的龙哥

我是一名服了24年“游役”（游戏兵役）的老战士了，这次在微软的5.18惨案中是第一批“阵亡”的。本想复活后做个堂堂正的“游民”，于是立即入手了一台新的亚版360并托美国的亲人带回一盘正版的《命令与征服3》，还有三张1600点的点卡、一年的会员卡（帐号上还有一年），可是正版盘居然地区号不对，不能玩。连一年前买的正版《使命召唤2》也区号不对，只能读《死或生4》（晕）。原想将亚版换成日版机，可将CC3放到“阵亡”的日版机上试，区号也不对（倒）。眼看我的几千元投资要扔到水里了，请龙哥帮忙指点迷津，现在哪个版本的360对应正版的片源最广，具体对应哪几个区？我现在该买哪个版本最好？（最好能对应我已有的三个正版和后续推出的正版大作如《皇牌空战6》等）。注：《死或生4》和《使命召唤2》均是在国内买的。极盼回信！切切切！致谢！

（福建 陈敏）

关于你的这个问题，首先要明白XBOX360的主机是分区的，也就是说原则上来讲美版主机只能玩美版游戏，日版主机只能玩日版游戏，亚版主机只能玩亚版游戏等等；其次，360上有不少游戏都是对应多个地区主机的，例如某美版游戏可能可以在美版主机和日版主机上运行；再次，360上的某一款游戏有可能会发售多个地区的版本，而这些地区版本的游戏如果能对应多版本的话，那么这种对应性也有可能不尽相同，举例而言，某游戏的美版能够在美版和日版主机上运行，该游戏的亚版则有可能是能够在亚版和美版主机上运行。关于你的美版《命令与征服3》，龙哥查了一下，只能对应美版，所以你的港版机器玩不了是正常的——这里注解一下：一般所谓的亚版是指除日版外的亚洲地区，主要是港版、台湾版和韩版。而各地区版本的《使命召唤2》中，只有亚版游戏能够在港版机器上玩，也就是说你不能读的正版《使命召唤2》应该是美版或是日版；《死或生4》则应该是亚版。如果从只玩正版的角度考虑，是不可能有任何一个版本的360能够玩到你手中这三款地区版本各不相同的游戏的，龙哥查了一下已发售的各版本360游戏对应情况，发现日版主机对多版本的游戏支持率是相对最高的。其实想要玩到心仪游戏的话，关键在于你以后购买正版游戏的时候需要尽量购买对应自己主机地区版本的游戏，例如现在你的机子是亚版，那么以后买《皇牌空战6》时就尽量购买亚版的AC6，只有这样才能保障主机与游戏的对应性。

我在《暗黑编年史》（Dark chronicle）中玩到怪鱼の沼我钓到一只怪鱼之后就不知再怎么玩才能通过此关。望您指点！

（辽宁 王国伟）

在沼泽的前面钓鱼，与莫妮卡对话后会发生事件，之后再钓鱼时，用“毒**リンゴ**”作为鱼饵。应**エンペラ－マ－ダン**的要求去钓“**ハグハグ**”，如果没有了“**ミミ－**”的话，可以去找**ノ－ム**交谈，还能再获得5只。当**エンペラ－マ－ダン**有“！”的表示后对它使用“**ハグハグ**”，前往小矮人的住所，返回夏洛特，再去小矮人之家，之后就能使用卡朋特里昂和时空门了，如果立即前往未来的话还可以取得2枚**つづら**。在怪鱼之沼与**マスタ－ウ－タン**见面，就能挪开岩石，之后就可以上到第5阶层了。



↑由LEVEL5制作的《暗黑编年史》是非常不错的ARPG作品。

万能的龙哥：你好！小弟最近在游戏方面有些疑问，望给予解答：1、DS版的火影RPG出招时要用触笔在屏幕上疯狂地划，这样久了会不会损伤屏幕？心疼死了！2、GBA的《模拟人生·上流社会》中，有个俱乐部，进入要密码，密码是什么？进入有什么好东东？游戏刚开始回答的那几个问题是否无关紧要？3、GBA的《最终幻想战略版》中，刺客A技能“石化”和即死的那一招有什么区别？所有任务集齐了有什么隐藏要素？4、《牧场物语·矿石镇的伙伴》中放牧时可以用石头/木头代替栏栅么？和女神结婚有什么好处？她会到家里来么？别人的婚礼如果他不邀请参加的话是否就无法参加他的婚礼了？以上超多问题，希望龙哥“百忙之中”可以抽空回答！Best Wishes!（广东珠海 熊峻桥）



1、实际上，不少NDS游戏都需要在NDS的触摸屏上狂划，其中最变态的还是《触摸瓦里奥制造》，绝对的“毁屏幕”。不过话虽如此，实际上也只是在屏幕上留下了一些痕迹，回头好好擦一下就没事了，反正龙哥这两年NDS玩得还是满勤的，屏幕也没啥损伤。2、进入俱乐部的密码是“Bucket”，其实这个密码就写在minipolis chronicle的告示板上，这里贴有crystal的告示，上面有引号写着P.W.和C.X.，还有"Bucket"的字样，其实就是“password for club xizzle is Bucket”这句话的缩写。在这个俱乐部里可以用xizzle beads买xizzle，3 beads换一个xizzle。没有啥影响。3、石化和即死都是当时战斗不能，即死是人直接倒下，头上出现距离真正死亡的回合倒计时，过了0之后，角色不能复活，之前是可以复活的；石化不会出现倒计时，可以用解除石化的回复。刺客的技能中，“息根止”是令对手战斗不能（也就是“即死”），“封印”是令对手石化，另外“恶梦”是催眠并进行死之宣告，都是很强力的技能，如果再配上“狙击”的话……角色完成每个任务都有相应的奖励道具，全部完成后没有特别的隐藏要素。4、可以，实际上，围栅栏的目的主要有两个：防止放到牧场上的动物遭受野狗袭击；防止放到牧场上的动物四处乱走，方便把它们收回小屋时。不过因为木头过些日子就会腐烂从而无法维持栅栏的效果，所以最好优先考虑石头，石头不够用的时候再用木头加以补充。和女神结婚的条件如下：得到全部女神之玉、全部作物出货、钓到全部的鱼、女神好感度达60000以上、拥有大床、游戏时间5年以上、到教堂忏悔选择想和女神结婚选项并得到原谅，这样就能和女神结婚。不过结婚后她还是会留在泉里，在家里是见不到她的……对，无法参加。

亲爱的龙哥，我的小N最近出了点问题，玩游戏玩一会就自动关机了，灯也不亮，重开又可以，但一玩又关机，我检查过并不是卡子问题，也不是电池问题（以下略）……，龙哥看我写两份回函卡的份上一定要救救它啊！救死扶伤就靠你了！（贵州 刘超）

从你的描述来看，如果确定能排除电池问题的话，那么比较有可能的就是主板的问题了。你回想一下，机子在出问题之前是不是给摔过？如果真给摔过的话那就应该是主板的问题可能性最大了，另外还有一种可能就是排线的问题，有可能是排线快要断了。具体的原因还是得拆开机子后进行检查才行。

1、FF12中可以提高运气的“钻石腕轮”如何获得？
2、还是FF12中讨伐任务A09，我到达任务区域后却找不到莫布。（江苏常州 许泽晨）

1、**ダイヤの**腕轮取得方法主要是在“东**ダルマスカ**砂漠/**ネブラ**河沿いの集落南侧”的某个商人处购买得到；或者是在“**フォ－ン**海岸/**ハンタ－ズ・キャンプ**”

的“何でもいいバンガ”处用材料和他进行交换得到。2、你问的是“黑いウワサ”这个紧急讨伐任务吧？要接受这个任务剧情方面需要推进到ドラクロア研究所，工会等级需要达到バウンティ–ハンタ–ズ（5级），此外还需要完成2个以上的紧急讨伐任务，必须完成“紧急讨伐No.5 バラミナをかけ　iける一阵の光”这个任务。任务完成区域是在大砂海ナム・エンサ/风化する岸边，具体走法是在第一个地图往左下走，在第二个地图往左上走，到第三个地图可以遇到敌人。需要注意这个虚假任务其实是诱捕巴尔佛雷亚的圈套，所谓的敌人“ベリト”并不存在。到达目的地后，会有另外一场恶战。完成本任务的奖励是5100G和超级回复道具ラストエリクサ–。

1、《最终幻想战略版·狮子战争》的圣骑士怎么转啊？2、还有我们这块大的PS2二手的要350多块，我想入手一台可否合适？3、PS3能玩PS2和PS游戏还有看DVD吗？

（黑龙江牡丹江 陈凯）



1、不能转，圣骑士是特殊人物的职业，玩家并不能通过转职来获得。2、大的PS2？什么型号的？5万系列如果保养得好的话还是可以考虑的，不过现在再买二手大PS2的话应该是撑不过太久的了。3、都能，不过PS3在向下兼容PS2游戏和PS游戏方面，兼容性其实是比较有问题的，很多游戏都无法正常运行。

龙哥：《超级机器人大战机战Impact》中Hi－υ与沙扎比如何获得？如果你不回答你就只是一只普通的河马。（天津 赵龙）



如果我不回答就是一只普通的河马？如果我回答了呢？就是一只不普通的河马？还真是两面不讨好的差事。很遗憾得告诉你，在《超级机器人大战机战Impact》中是无法获得Hi－υ和沙扎比的。

《大蛇无双》里，吕布的特殊物品是9分钟内千人斩吗？可是赤壁那关人太分散了，根本不可能在时间内杀满一千人啊！

（辽宁沈阳 宋佳远）



想要完成这个条件最好的办法就是2P，也就是说用两个手柄，找一个朋友与你合作，两个人都选吕布去赤壁那一关杀敌，两人的杀敌数是合计的，这样一来就可以使难度大幅降低。在打的时候注意士气越高敌人小兵刷新的速度就越快，注意尽量不要先杀死敌人武将，否则会影响敌人出兵的速度。另外难度越高，敌人出兵也就越多越快。最后再介绍一下比较普遍的达成流程：开始后先将独眼龙前面那个武将杀掉，注意不要去打右边的武将，然后去地图中间（独眼龙身后的那个据点）的据点处狂杀，之后再往前走，超过那个据点的地方就会重新刷出，接下来还能再去地图上面右数第二个据点处杀敌，这样一来就比较容易达成了，2P的话两人各走一边分开杀敌，并不难。

开门见山，不再多说：1、GBA的《黄金太阳2》中，我到了黄1的地图上，怎么不能进村？2、还是《黄金太阳2》，我几乎将整个地图打穿了，只是到了一个小岛上，说要给我的船穿上翅膀，一只在海滩上，另一只在大陆上，怎么才能安装？3、GBA上的《恶魔城·晓月圆舞曲》怎样才能收到曼德拉草的魂？

（安徽宣城 江潇）



1、从2代进入1代的地图本身就是游戏的一个BUG，你进入后只能在大地图上转悠，最初那个村子其实也是可以进去的，那个村子不是给一圈山围着么？你得驾驶船斜下慢慢调整，就能够进村，不过村子里面什么东西都没有。2、你需要先去ギアナ村上方的ジュピタ　とうだい（木星灯塔）中，在去塔顶的途中会遇到1代的主角们，在塔顶被打败后回到ギアナ村，在一个屋子里8个主角终于全部到齐，这样等你拿回船后，按B键船就可以升起了。翅膀并不需要你去找和安装，只需完成上述剧情之后自动搞定。3、刷这个魂需要一定的技巧，进去后需要等到骷髅将曼陀罗草拔起的时候再打倒才能够刷战魂，直接打倒是不能收到的。

龙哥：1、生化4的加农炮是不是NGC和PS2都有。2、是不是随便一个人在四个地点打出五颗星都会有加农炮。3、我已用威斯克把4个地点打出五颗星，但还没有，请龙哥指教，我为加农炮可没睡好觉啊！（河北唐山 王鹏）



三个问题其实就是一个问题，龙哥搁在一起回答了。首先，你所说的加农炮并不是真正的加农炮，而是手持的“Hand Cannon”。NGC和PS2两个版本都有，连最新的Wii版中都有。不过获得Hand Cannon的条件并不是随便一个人在四个地图打出五星，而是要求全部五个角色将四张地图都拿到五星评价，也就是说一共要拿到二十个五星评价才行。你才完成一个人的四地图五星，只完成了总条件的1/5，路漫漫其修远兮……

龙哥：最近从朋友那借到一台PS2，就去买了几张D盘来玩，碰到几个问题，向您请教：1、《光明力量EXA》中有一些很强力的怪物，例如中期“强者の证”和前期关所地底的那只龙，它们是在后期能力强后回去打还是前期磨血来杀？2、玩PES6中文解说版的时候，在每场比赛结束后有一个数据统计的选项，在那个画面时会有些不是KONAMI的原始音乐，我还听到过胡彦斌的《And Want You Know》，这是国人汉化自动加的还是KONAMI收集加入的呢？龙哥能把这些歌曲列出来么？问题就这么多。

（王晓东）

1、随便，你可以选择现在就打，也可以选择以后再过来打。这个游戏是比较需要花时间磨级的，很多敌人如果没有足够的实力还是不要随便冒险比较好。2、呵呵，当然是国人汉化的时候自己加的。由于中文解说版PES6的音乐曲目非常之多，这里龙哥只能给你列举一下球场的背景音乐曲目：Joan jett的《I Hate Myself for Loving You》，NELLY的《Dilemma Ft Kelly Rowland》，tata young的《Ar boe deh beh》，Robbie Williams的《lovelight》，robbie williams的《supreme》，胡彦斌、SE7EN、刘翔、王军霞、邹振先合唱的《And Want You Know》、KC & The Sunshine Band的《Give It Up》，以及Leessang的《我不是在笑》。其他的曲目还有非常之多，完全实况汉化的作品素质一直都很高，而且在配乐方面也相当不错，有不少曲子龙哥都很喜欢，王涛的解说效果也很不错。



←PES6中文解说版的质量非常不错，喜欢足球的朋友不要错过。

龙哥！亲爱的龙哥！快帮帮小弟吧！我最近购入一台XBOX360韩版，在玩游戏时，没一会儿就死机，起初以为是散热问题，后来动用电扇吹着玩，在运行VR网球时不错，但运行《分裂细胞》就不行，这是为什么？

（北京西城 杜京）



很明显这是光盘的问题，360有一批D盘质量非常差，极毁光头，以后买盘的话最好选盘号是XB360 XOC的，质量还不错。虽然360的三红现象是非常“普遍”，但是还不至于只要一出问题就往最坏的想，像你所描述的这种情况应该就是D版光盘质量太次的缘故了。

龙哥你好，有个问题向你请教。我的小P的系统版本是1.50，前不久我把它刷写到了3.40，不知怎么回事，我使用《随意拍EDIT》这个软件的时候发现它读盘有问题，读到开始一点时就停止了，一直处于静态画面，连按“HOME”也没反应，只有强行关机或取电池。但是运行ISO等一切均正常。请问这是怎么回事？（四川达州 李源）



关于这个问题，龙哥想先问你一下，你用的《随意拍EDIT》那个软件是正版光盘还是网上下载的ISO文件？因为据龙哥的实际测试，3.40使用正版《随意拍EDIT》光盘并没有出现你所说的问题，记得之前曾经看到过使用《随意拍EDIT》ISO时与机子不兼容的情况。如果你用的是正版光盘，那么应该是你刷的那一版3.40固件的问题了，建议你刷一个最新的固件版本试试，例如3.52。

THE NEW GENERATION OF PSP CRACK

科普园地

PSP新破解时代，谁主沉浮？



近段时间PSP破解还是那么热闹，并且还有继续升温的趋势。破解者与索尼官方基于新漏洞的较量，以及吸引玩家们眼球的新型号PSP的公布，都掀起了新一轮热潮。

前阵子PSP破解界有一条让人感到惋惜的消息，那就是最著名的PSP破解者和自制软件开发者Dark_AleX离开了PSP Scene。在SONY提供了3.51版系统升级文件的下载之后，7月1日从Dark_AleX传来的3.51OE的消息让人无比期待，但是却就在第2天Dark_AleX就宣布退出PSP破解。如此突然的变故背后的原因我们无法得知，人们在感到惋惜的同时也不禁为自制固件是否会就此止步而担忧。但是十几天后M33小组的出现将人们的担忧一扫而空，接下来新自制固件的出现、IRShell新版本的发布，仿佛说明神的离开并不是结束，而是新破解时代的开始。

M33：自制固件的新救星？

M33小组是由5位俄罗斯和乌克兰的程序员组成的小组，当Dark_AleX宣布退出后，M33小组对OE系统进行了反编译，了解了OE系统的工作原理和方式，然后推出了他们的3.51版自制固件——3.51M33。M33自制固件和Dark_AleX的OE系统几乎一模一样，保留了OE系统的所有功能。随后M33小组又接连发布了7个3.51M33的升级补丁，解决了以前OE系统残留下来的一些BUG，并且增加了一些新功能。其中最引人注意的新功能就是，增加了两个新的免引导模式——M33免引导模式和NP9660免引导模式。



↑M33系统刷机软件，这次的版本中追加了免引导模式。

关于这两个免引导模式：在Dark_AleX退出之前，就发现从SONY的官方固件3.50开始，PSP的固件中包含一个np9660.prx的模块文件，让人惊讶的是这个模块文件竟然是一个ISO引导模块，估计是SONY为了通过网络下载来销售加密的PSP游戏ISO而增加了这个模块。Dark_AleX表示将在新的OE系统中破解这个SONY"官方"的ISO引导模块，使免引导模式的兼容性达到几乎100%。可惜新的OE还未发布，Dark_AleX就退出了PSP的破解。幸好M33小组完成了这个未完的任务，也就是M33自制固件中的NP9660免引导模式，而M33免引导模式则是在M33小组完全破解np9660.prx模块之前，从np9660.prx模块引导方式中得到灵感而开发的独有免引导模式。根据测试，NP9660免引导模式的兼容性几乎达到了100%，少有的几款不兼容的游戏，也可以使用M33免引导模式或者以前OE系统使用的免引导模式运行，这意味这游戏店BOSS们囤积的引导盘要卖不出去了^^。

目前M33自制固件的最新版是3.52M33-2，下面让我们来看看它的安装方法吧。我们需要把PSP刷机到3.52M33，然后再用升级补丁升级到3.52M33-2。3.52M33的安装方法和OE系统也相当类似，想必难不倒对刷OE自制固件已经得心应手的玩家们。不过3.52M33把制作刷机所需要文件的程序和刷机的程序整合到了一起，倒是比刷写OE自制固件要方便许多。

1、首先我们需要下载3.52M33的安装软件并解压，会看到有M33CREATOR和1.50only这两个文件夹。如果你的PSP是1.5版本，那么需要把这两个文件夹都拷贝到记忆棒的\PSP\GAME\目录下，其中1.50only文件夹中的程序是为了让1.5版的PSP能运行1.0格式的自制软件（M33的安装程序是1.0格式，1.5版PSP无法直接运行）；而如果你的PSP是OE一类的自制固件，那么就不需要1.50only文件夹，直接把M33CREATOR文件夹拷贝到记忆棒的\PSP\GAME150\目录下即可。

2、把SONY官方的3.52版升级文件改名为352.PBP，把1.5版升级文件改名为150.PBP，然后都拷贝到记忆棒上之前拷贝的M33CREATOR文件夹中。

3、到PSP主机上去运行3.52 M33 CREATOR，这时程序会生成刷机需要的文件，等待直到屏幕上提示"Press X to exit"时，按X键退出。

↑生成刷写M33系统所需要的文件。

4、回到PSP运行程序的地方，会发现自动生成了一个叫做"3.52 M33UPDATE"的程序，这就是刷机程序了。和OE系统一样，刷机程序会要求PSP的电量在75%以上，如果PSP电量不到75%，则可以按住L和三角键运行刷机程序强制刷写（请小心使用）。运行3.52 M33UPDATE，刷机程序会向你确认是否开始刷写，这时按X键是同意，按R键则取消刷机。

5、按X键开始刷机以后等待即可，直到屏幕上提示"Press X to shut down the psp"时，按X键关闭PSP。再次开机的时候就是在3.52M33系统下了！这时就可以删除3.52 M33UPDATE和3.52 M33 CREATOR这两个程序。



↑3.52M33刷写成功。

6、接下来要升级到最新版的3.52M33-2。将下载的3.52M33-2升级文件压缩包解压，然后把最里面那个包含EBOOT.PBP文件的M33Update文件夹拷贝到记忆棒的\PSP\GAME150\目录下。接着到PSP上运行这个升级程序，同样按X键确认开始升级，很快就可以升级完毕并回到PSP的界面。至此3.52M33-2安装完成，升级文件可以删除。



↑3.52M33-2升级软件。

3.52M33-2的使用方法和OE系统基本上没有什么区别，相信熟悉了OE系统的玩家不会有什么困难。因此这里只简单说明一下与OE系统不同的地方：

如何选择免引导模式： 正如前面所说，M33自制固件的一大特色就是几乎100%的免盘引导兼容性。如果你没有PSP的正版游戏盘做引导，那么M33自制固件就是最好的选择。要使用免引导模式需要进入修复模式选择，和OE系统一样，M33系统进入修复模式的方法也是按住R键不放开机。进入修复模式后选择第二项"Configuration"，然后是第五项"UMD Mode"，按X切换这一项，会看到有四个选择，分别是"Normal -UMD required-（用UMD盘引导的模式）"、"M33 driver NO UMD-（M33免引导模式）"、"Sony NP9660 -NO UMD-（NP9660免引导模式）"、"OE isofs legacy -NO UMD-（原OE系统使用的免引导模式）"。通常情况只需要选择NP9660免引导模式即可免盘引导运行绝大部分游戏，遇到无法运行的游戏再试试M33免引导模式和OE免引导模式。

格式化flash1功能： 如果经常对PSP进行刷机，PSP主机flash1的设置文件难免出现混乱（特别是刷了中文补丁的情况下），而出现各种诡异的问题。如果在刷到M33系统之后，发现异常，那么不妨格式化一下flash1。3.52M33-2自带了格式化flash1的功能，不再需要其他自制软件。方法是进入修复模式后，进入第四项"Advanced"，然后选择最后一项"Format flash1 and reset settings"，这样PSP主机的所有设置将被重置。

关于刷回1.5： M33自制固件刷回1.5系统的方法和OE固件相同，仍然使用OE系统的恢复1.5软件即可。不过特别需要注意的是，从3.52M33-2开始PSP的界面语言可以选择中文了，如果在系统语言选择中文的情况下刷回1.5，那么会因为1.5系统没有中文语言而导致无法开机。因此建议在进行任何刷机操作之前都先把PSP的系统语言设置为英文或者日文以确保安全。

目前M33自制固件已经代替OE系统成为主流，毕竟是站在OE系统这个神话巨人肩上的作品^^，希望M33小组在没有Dark_AleX的日子里为我们带来更多惊喜。

wildcard：oe血脉正统继承人？

Dark_AleX退出以后并非只有M33小组在延续自制固件的开发，另一个名叫Wildcard的小组也走到我们面前。国内开发了SCEP-XMB插件的作者也是Wildcard小组的成员，而让人惊讶的是，据说已经宣布退出的Dark_AleX也有参与（提供源码）。因此Wildcard小组的自制固件与M33小组不同，并非通过反编译，而是直接使用Dark_AleX的源代码加以改进而成，可算是OE系统真正意义上的继承者。

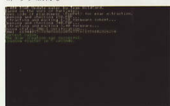
尽管Wildcard小组的自制固件还在开发中，但因为源代码泄漏而不得不先发布一个3.40的预览版，而这个预览版也被称为：3.40LE（Leaked Edition，也就是泄漏版=_=），在3.40LE中的特色包括：所有3.40OE拥有的功能、SCEP样式的恢复模式（毕竟有SCEP的作者参与）、在PSP系统界面可以打开自制固件的设置菜单、自动检测自制软件是1.5版还是3.xx版。

那么，让我们来安装3.40LE试试。3.40LE的安装程序和M33固件的安装程序类似，也是把制作程序和刷写程序整合到了一起，但又有不同。

1、首先下载3.40LE的安装包并解压。我们可以看到里面有Firmware 1.50和Custom Firmware这两个文件夹。其中Firmware 1.50文件夹中是给1.5版PSP主机使用的安装程序；而Custom Firmware文件夹中则是给安装了其他版本自制固件的PSP主机使用的安装程序（自制固件当然也可以使用1.5版安装程序，不过需要把程序拷贝到GAME150目录）。我们根据自己PSP的系统选择正确的安装程序，然后将该文件夹下面的MS_ROOT目录下的PSP文件夹整个拷贝到PSP记忆棒的根目录。

2、把SONY官方的3.40版升级文件改名为340.PBP，把1.5版升级文件改名为150.PBP，把它们都拷贝到记忆棒的\PSP\GAME\Wildcard All-in-one Flasher目录下。

3、然后到PSP主机上运行3.40* All-In-One Updater程序，这时程序会在记忆棒根目录下生成刷机需要使用的DATA.DXAR和flasher.elf文件，接着程序会自动运行刷机程序（需要PSP电量高于75%），这时需要按X确认，然后再按三角键确认一次，然后就开始刷机了。等刷机完成以后，会提示你手动关闭PSP。再次开启PSP时就变成了3.40LE系统。安装完成以后3.40* All-In-One Updater程序、根目录下的DATA.DXAR和flasher.elf文件都可以删除。



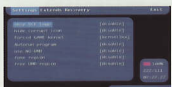
↑生成刷写3.40LE需要的文件。



↑生成刷写3.40LE需要的文件。

目前3.40LE最新的版本是v3，在装完3.40LE以后，在PSP上运行v3版的补丁便可完成升级。需要注意的是，因为3.40LE的插件系统与OE系统和M33系统不同，如果在安装3.40LE之前记忆棒上的seplugins目录下安装有插件，那么3.40LE会把所有的插件都改为默认开启的状态，建议在安装了3.40LE以后立刻进入恢复模式修改插件设置，只打开需要的插件，以免插件开启太多出现死机等异常情况。

让我们来看看3.40LE与众不同之处。按住R键开机进入修复模式，嗯，真华丽的修复模式界面，不愧是SCEP的作者参与的作品。而选项则和OE系统基本一样，很容易就可以熟悉。



↑3.40LE华丽的修复模式。

进入PSP的操作界面，这时候可以按R和选择键弹出3.40LE特有的菜单。同样是SCEP风格的菜单界面，而且背景上被菜单挡住的部分还被模糊处理，非常漂亮。在这个菜单上可以和修复模式中一样修改自制固件的设置，不用为了更改设置而重启PSP了，方便不少。



↑3.40LE华丽的修复模式。

3.40LE另一个非常实用的功能是，不论是1.5还是3.xx版自制软件，都可以直接放到\PSP\GAME\目录下，而不需要分开放置。系统会自动判断自制软件的版本，并用相应的核心去运行，这对于对自制软件版本不熟悉的玩家来说是一个相当贴心的功能。

尽管目前的3.40LE还只是一个预览版本，但是已经能看到不少独特之处。据说在以后Wildcard小组发布的3.52正式版中，还将加上在PSP系统界面播放OGG格式的音乐文件、支持解密的存档文件、更强兼容性的免引导模式等功能，这个自制固件的新力军值得期待。

IRShell 3.6/3.61 再度震撼归来

不知道大家是不是还记得以前为大家介绍的IRShell 3.0/3.1，当时IRShell 3.0/3.1可以算是2.71SE自制固件系统的最佳搭档，当在安装了2.71SE系统PSP主机上安装IRShell 3.0/3.1以后，就可以做到很多有意思的功能，例如在2.71SE系统上播放UMD VIDEO ISO、通过无线网络运行电脑上的游戏ISO、用电脑键盘或者手柄玩PSP游戏等等（可参考以前的电软）。作者Ahman在发布了IRShell 3.1之后再次销声匿迹，而当自制固件发展到3.xx版本时，IRShell 3.0/3.1的部分功能因为无法与3.xx系统相兼容而无法使用。OE自制固件也就一直无法播放UMD Video ISO，不得不说是一个缺憾。

前些日子网上流传了一段新版本IRShell的泄漏视频，从该视频中可以看到这个IRShell与新版自制固件的完美兼容性。最后IRShell的资深测试员StoneCut证实了这个内部版本IRShell的存在，直到7月28日，IRShell 3.6才正式与我们见面，随后发布的IRShell 3.61再次修正了3.6版中的部分BUG。先让我们来看看IRShell 3.6/3.61的新功能：

1、与3.52M33-2完全兼容，当然也可以使用在之前的OE系统上。

2、可以直接运行PS模拟器游戏，这时IRShell仍然在后台运行，可以通过L+选择键在IRShell和PS模拟器游戏中切换。如果使用USBhostFS或者NetHostFS，就可以通过USB或者无线网络运行电脑上的PS模拟器游戏。

3、现在1.5版iR Shell和3.5x版iR Shell都包含了能直接运行游戏ISO的插件。不过要注意1.5版iR Shell 只能运行1.5版本以下的PSP游戏ISO，建议使用3.5x版iR Shell 来运行游戏ISO。同样，通过USBhostFS或者NetHostFS也能直接运行电脑上的PSP游戏ISO。

4、支持播放UMD Video ISO，只需要把UMD Video ISO的扩展名改为UMV，然后就可以在1.5版iR Shell的文件浏览器中直接选择播放，而不再需要使用UMD Emulator，不过仍然需要在记忆棒的\dh\150\目录下放上完整的1.5版固件。同样，通过USBhostFS或者NetHostFS也能直接播放电脑上的UMD Video ISO。

5、在1.5版iR Shell和3.5x版iR Shell之间可以直接切换，方法是选择iR Shell界面上的重启iR Shell图标（或者使用快捷键L+R），然后再按方块键。

6、……等等其他新功能。



↑IRShell 3.6/3.61主界面。

因为M33小组帮助iR Shell解决了与M33的兼容性问题，因此在M33系统上安装iR Shell最为简单，不过需要注意IRShell 3.6/3.61只能在3.51M33、3.51M33-2、3.52M33、3.52M33-2上使用。以下以在3.52M33-2系统的PSP主机上安装为例说明安装方法：

1、解压下载下来的irshell360.zip压缩包。

2、把其中的IRSHELL、PSP和seplugins这三个文件夹拷贝到PSP记忆棒的根目录。

3、到PSP上运行pspbtncnf patcher，这步会向PSP主机的flash0中写入一个文件，不过瞬间即可完成，所以没有危险性。

4、关闭PSP，按住R键开机进入修复模式，进入插件管理，激活irsfw30x.prx插件。

5、这时开机就会自动运行3.5x版iR Shell。也可以按住三角键开机跳过自动运行，或者按住圆圈键开机自动运行1.5版iR Shell。

6、iR Shell 3.6安装完成，要升级iR Shell 3.61的话，只需要把pspirshell361.zip压缩包解压缩以后，直接覆盖到记忆棒根目录即可。

没有安装IRShell的自制固件是不完整的。相信随着自制固件的不断改进，iR Shell还会有再度归来的一天。

新版本PSP破解展望

新版本的PSP主机（PSP-2000）将于9月20日发售，PSP-2000除了更加轻薄（比老版本的PSP轻33%、薄19%），同时还增加了视频输出功能，提升了内存，并可以使用USB接口进行充电。

面对这样一款吸引人的新版本，相信大家都很关心它推出以后的破解情况。根据著名的PSP破解开发人员Ookm的发现，PSP-2000型主机将使用TA-085型号的主板，而目前的老型号PSP普遍已经使用TA-086型号主板，这说明PSP-2000型主机早已经开发完毕。据此推测，PSP-2000型主机的破解将不会很困难，即使发售时采用了更新的3.60版本的固件，只要能找到类似于GTA和音乐方块的新漏洞，那么降级软件的出现就顺理成章。再搭配现在开发成熟的自制固件，要达到老版本PSP的完美破解并非不可能。

同时，由于PSP-2000将主机的内存从32M提升到了64M，一旦主机被完美破解，非官方的自制软件和插件将有更大的发挥空间，可能会增加以前因为内存限制而无法实现的功能，例如CPS2模拟器可能将不再需要分段读取和虚拟内存，自制固件也可加载更多插件，可以想见届时将会出现一股自制软件的更新热潮，光是想像就不得不让人期待。

□文/XBOX天空 HK$



↑新型号PSP主机的主板，采用的是TA-085型号。



最近时常被朋友叫出去吃饭，但我却苦于加班等问题经常不能成行，这令我十分崩溃。一天没吃东西就指望这一顿了，难道连这点乐趣也要被剥夺了吗？经常无法出席，但难得几位朋友没有默认我的消失，每次都不忘告诉我，只是末了总会加上一句：估计你又来不了吧，听着解解馋也就是了。幸灾乐祸之情溢于言表，隔着MSN上的文字也能感觉到对方的笑意，栩栩如生的音容笑貌宛若眼前，所以我说装摄像头什么的是一件完全没必要的事。

这期的主题，是梦。流动的存在、虚无的存在、沉溺的存在。梦里是渴望，梦外是选择，总之，请保重你自己。

□唯夜

One

夏末。尽管预感这会再度引发一场家庭战争，我还是义无返顾地冲向游戏店，用自己存的钱接了一台洁白可爱的Wii回家；趁老妈不在的时候将Wii偷渡进家，房间里又多了一位常驻居民。这小小的空间里，已经有了彩电、堆得满满的书架、电脑（已经基本被弃用的二手旧电脑）、铺着粉红床单的大床，以及一见就让人心情好的哆啦A梦抱枕，最主要的是Wii耀眼的水晶般的白与PS2沉静的木炭黑交相辉映。小窝现代化建设已经初具规模，同志尚需继续努力，我对自己说。

本来希望老妈晚几天识破天机，结果第二天早上就被老妈发现了。老妈少有地进房间来找书看，我心里一抖，然后她发现了电视机前的Wii的感应条，问，这是什么？这是……我不知该如何回答。老妈又掀开盖在Wii上面的头巾，那是我精心挑选的，很漂亮的黑色底子，上面有可爱的狗脚印图案。发现可疑非法定居者，老妈的口气马上变得严肃了——这又是什么？我尽量用镇定的声音回答说，新买的游戏主机……老妈的脸马上沉得跟黑水河一般，用"朽木不可救药"的眼神瞪了我一眼，一言不发地离开了房间。我就想，完了，至少是Cold War级别的。

吃饭的时候老妈才开口问了句，那游戏机花了多少钱？事实上我一直很不爽老妈用这样称呼——家里有客人带着小孩来玩时，老妈就说，哎，把你的游戏机给他们玩一下，我总是要不厌其烦地纠正她，是PS2，而且这不是拿来哄小孩子的。而结果常常是PS2被一群小孩儿蹂躏，让我恨得牙痒痒儿却又无可奈何。为了表示我无声的抗议，新年时我用红包买了台17寸彩电放在自己的房间里，老妈嘀咕说你那房间连闭路电视线都没有，放电视干嘛。玩游戏呗，我一句话把她噎住了半天。

但此时我没有胆子再来纠正老妈一次，只说了一句：跟PS2差不多……接下来老妈语重心长的政治课如长江之水滔滔不绝而来：你已经有一台游戏机了，有得玩就行，家里又不是富得很，干嘛还要买一台？你看我一个人又要养家又要交房贷，云云。还以为你长大懂事了，瞧瞧你X同学假期在XX英语学校当助教，X同学又在XX餐饮店打工，而你呢？不找机会多接触接触社会，整天窝在房里打游戏。我知道她是指放假到现在我整天研究FFX-2，RPG综合症泛滥中，疯狂练级+完成度100%目指，抓个陆行鸟都能不亦乐乎地忙上一天。

说到后来老妈竟然抹起了眼泪，至于这样么？似乎比想象中的严重啊。我度秒如年，用3倍速的速度刨完饭赶紧躲进房间去了。

果真如我所料，老妈开始了和我的冷战，看来她已经对我彻底失望+彻底无语。晚上，我听见她在电话里向朋友无奈+恨铁不成钢的倾诉声音。

Two

一年半以前，买PS2的时候也是偷偷摸摸如地下党交易般地进行，拿回家后还藏了半年。当时可是在高三的风口浪尖，岂敢在老妈面前提"游戏机"三个字？待到高考后忐忑不安地将PS2介绍给老妈，将索尼的名号搬了出来，还夸大其词地将其放DVD、CD等功能吹捧了一番。而老妈的反应和我想象中的完全一样：花一千多块买台游戏机？简直不可想象。老妈这一辈人对游戏的观念还理所当然地停留在FC时代。

今天的情况看来就是历史的又一次重演。

老妈一直无法理解我为什么喜欢游戏，而且最爱的类型还是恐怖游戏。一个外表看上去蛮正常的女孩子，一被问到喜欢的游戏时，冒出来的都是一堆吓到人的名字：《零》、《生化危机》、《寂静岭》……买PS2以前自己还天真地幻想，以后买了机子要把老妈也拉下水，让她也喜欢上游戏。可后来我发现理想和现实的差距是很远的，不仅老妈对游戏操作一窍不通毫无可塑性，而且她对我喜欢的游戏都颇有微词。我玩《生化危机4》，老妈直皱眉头说一个女孩子怎么爱玩这种血腥暴力的游戏？我玩《零》，老妈说你怎么整天就玩这么阴暗的东西，就不能玩点儿积极向上的？于是我换了个《大神》，说这游戏很积极向上，是日本神话里的天照大神拯救失去色彩的人间的故事，画面的水墨画风格别具一格，对我来说简直就属于治愈系游戏，能起到让人心情舒畅、平复创伤的作用（当然，"治愈系"这种词对老妈来说就太难理解了）。然而老妈也是对其不置可否，没有一句肯定的评语，搞了半天《大神》在她的印象里就是：一只大白狗说着一堆叽里呱啦让人头疼听不懂的火星语。我只有弄《太鼓达人》给她玩，说这操作很简单，适合您玩。无奈老妈对日语音乐不感兴趣，而且没有持久下去的耐心。此后老妈对我玩的游戏一概不理不睬不闻不问，我只得无奈地得出一条结论：在现今的社会制度和人民的意识形态、生活环境下，企图对家长实行游戏改造与同化的道路在中国（至少在我家）是行不通的。

其实说起来，老妈对我已经很宽容了，至少没有干涉我玩游戏；但是在她的思维中，"游戏"就是不好的东西。我写游戏同人文、收集游戏的音乐、买电软……只要是和"游戏"扯上关系的她都会觉得不爽，游戏成为导火索引爆局部冲突乃至战争的事常有发生。此乃中国家长的一大通病，我也不想像愤青一样高声疾呼几句"理解万岁"、"游戏不是电子海洛因"之类的口号，只要能有自己的空间，一个人好好地玩游戏，我就知足了。

但这次阶级矛盾似乎又升级了。

晚上睡觉时我也惴惴不安，还梦见老妈火气冲天，人失去理智啥都做得出来，一下子就把我无辜的Wii和PS2一起砸地上开花了。我的心已经不止是流血了，而是身体直接停止了造血机能，生命迹象减少了至少十个百分点。在梦里我真想歇斯底里一回，怒吼一声：存钱这么久，我容易么我？！

"满腹辛酸泪"地回想为了买Wii，我只能把老爸给的生活费存起来，老妈是一分钱也不会给我的，他们的协议倒是分工很明确。前段时间自己一直省吃俭用，见人就疾呼："我要买Wii！"室友都知道此人已陷入了思念爆发，不达目的誓不罢休。我还每天起床后在心里把Wii默念N遍，把电脑的桌面都改成Wii主题壁纸，每天轮流换，以此来坚定自己的信心。远方的朋友见了我的QQ资料，关心地来问：你想要买的那个什么达不溜哎哎买了没？我一时无语。等到放了假，为了尽量减少花钱的可能性，我基本足不出户。最终成功抱得主机归，顺带还饿瘦了不少。既达到了减肥的目的，又纠正了自己爱乱花钱的毛病，并且培养出了良好的理财习惯（话外音：老妈肯定会出来反对，你拿钱来买游戏机这叫良好的理财习惯？），总之，竟达到了一石三鸟的效果。

醒来后我抚着心惊肉跳的胸口，对自己说不会的不会的，这样的事不会发生的。老妈不会这么残忍。

Three

喜欢静静地注视着这一黑一白两个精灵，还有Wii那可爱得不能再可爱的小巧手柄，觉得自己很富有。

以前觉得主机像朋友，现在则觉得主机像孩子，需要人呵护需要人照顾的孩子。我总是细细地为其擦去表面的灰尘，像珍宝一样地呵护着。它们就像两个安安静静等待着有人来陪的小宝贝，看着她们，都舍不得让她们寂寞。

都说家电最怕灰怕潮还怕震，于是谨记于心，玩完游戏等散完热后，总小心地用布盖好，生怕灰尘落了进去。冬天寒冷，也要不时地开机运转运转，让冰冷的零件运动起来产生热量，驱散寒意。主机放到了固定的地方就很少挪窝，生怕搬动的过程中出了什么差错。虽然很想把Wii拿来抱一抱，像抱一件小巧的玩具，但又怕手指弄脏了她洁净的表面。我还由此养成了十分爱清洁的习惯：玩游戏前后一定要洗干净手，手柄也要常常擦拭，不然会变得黏乎乎的。

PS2买了一年时，将其拿去游戏店清理除灰，那店老板大手大脚地将PS2拆开，像给生猪开膛破肚，哧啦一声露出里面的内脏。我一看大为后悔——光

Game Bar栏目投稿信箱：purest4u@yahoo.com.cn

头和内部都还新着呢，没什么灰尘。老板象征性地用棉花擦了一下，就一下，又大手大脚地装好，也不收钱。看来多爱护一下主机还是很好的，清理费也可以省下。

在大学认识的一游戏爱好者说了一句经典的话：他们是把机子拿来蹂躏，我们则是像祖宗一样供起来啊，就差烧香磕头了。

一直就喜欢不会说话的东西，觉得可以不靠语言就能交流，那是一种多么微妙的境界。对一件物品的爱，似乎也能赋予它生命，让无生命的东西也有了人情味儿。睡觉的时候不喜欢关电源，在黑暗中看见Wii和PS2的红色待机灯光，就觉得她们在用温柔的眼神注视着你，能睡个好觉。

我还养了一条小狗，非常的听话和讨人喜欢，玩游戏的时候会陪着我，静静地卧在床边。冬天的时候，还可以将其抱在怀里当暖炉，握着手柄时间长了冻得不行时，就把手伸到它热乎乎的肚皮下面去。新添了Wii之后，游戏中无意低下头时，总是会发现小家伙坐在那里用疑惑不解的眼神盯着自己，亮晶晶的大眼睛眨巴着，可能是无法理解主人为什么拿着一只遥控器不停地挥舞吧……有时它还会调皮地扯过PS2长长的手柄线来玩耍，吓得我马上把它拉开，告诉它你主人现在正穷困潦倒呢，咬断了可没钱买新的。

Four

夜已经深了，对于我这样的典型夜行动物来说，夜晚是写文或者游戏的黄金时段，特别是恐怖AVG，本人坚决信奉白天能不玩就不玩的原则，非留到深夜玩不可。不单因为白天光线太亮周围太嘈杂无法营造良好的恐怖环境（自虐倾向严重……），还因为深夜安静不被打扰，思绪畅通有利于解谜（实际上还是经常被卡住……）。加上如今正处于家庭冷战中，白天当然要知趣地装装乖，把游戏时间留到晚上老妈睡觉以后吧。喜欢在寂静的夜里，清爽的风从窗外吹进来，拿着手柄静静地玩，能听到主机运作时的声音。

自己无限耐心地以非常有限的日语水平把Wii的三大本说明书仔细地又研读了一遍，看得头都大了不止两圈，确定这个时间老妈无论如何都应该睡了——打开Wii，在Mii频道里给自己做了一个非常搞笑的卡通形象，笑得嘴都快歪了。接着又灵光一闪，做了一个Wesker的形象，没想到成型后的Q版Wesker竟然很是有几分神似（难道戴副墨镜就都像了……），而且超级的可爱，唯一的缺陷就是脑袋从后面看起来特像一个光秃秃的大鸭蛋。接着自己又做了Ada、Mio和Mayu、大雄和静香、Paine和Rikku，组成了一支棒球队。然后就由我这个队长率领着这一群人开打了，简直像明星大乱斗呢（除开我不算），Wii真是个能发挥人想象力的东西啊。



也许很少有人半夜三更在家里用Wii打棒球吧……开始小狗狗还饶有兴趣地坐在脚边，仰着头看主人不断地挥动遥控器，还不时传来挥球棒的“呼呼”声和击球的“嘭嘭”声，水汪汪的眼睛一眨也不眨。后来它看累了，四条腿一伸躺到一边睡下了。而我这边赛事愈加激烈，Ad以及大雄这个在漫画里棒球打得超级臭总是被教训的家伙老是打出本垒打，不厌其烦地赢了一局又一局。玩到后来出了一身汗，发现手臂都软了，心想Wii倒是很能响应全民大健身的口号啊，于是轻手轻脚去洗把脸，一抬头看见镜子里的自己竟然脸色苍白像丧尸，那叫一诡异啊。我努力地睁大眼睛，想象看到的是一双血红的眼睛，丧尸+感染了Las Plagas寄生虫，可惜自己早就因为COS Yuna戴上了一只蓝一只绿的隐形眼镜，因此就算眼睛红了也是看不出来的。我摇摇头，也许真该想办法换副红色的隐形眼镜了。

回房间决定先休息一下，按Reset后看Wii把游戏碟吐出来，不禁又想起以前在游戏室里打拼的日子。总是直接进去后自己拿碟、拿记忆卡遥控器、开电视开机，完全自助式服务。看着熟悉的几台老39001型PS2把碟吞进去，发出嘎吱嘎吱的读盘声，有时还要重启……若干小时后机器又把碟吐出来，日子就这样在光碟仓的进进出出间无声地流去了。那时觉得拥有一台主机是多么天大的一个奢望啊。永远都会记得和朋友兴高采烈揣上一笔“巨款”跑到邻近的城市去买PS2的心情，以及回家后放上第一张盘时的感慨。

走了这么久，似乎在游戏的道路上一直鲜有人陪同呢。自己不太喜欢玩双人游戏，也不喜欢看别人玩，觉得一个人默默地玩，尽情地挥洒着热情，想怎么玩就怎么玩是最好的——脸上亦会不时变换不同的形形色色的古怪表情，以及“啊？”“哦……”“啊！”的诡异声音，别人要是见到一定会大跌眼镜。只要是自己喜欢的，就毫不犹豫地去做。一直以来都是这样的。别人无法理解自己无所谓，只要开心就好。

高三，语文老师和我聊天时曾经对我说过这样一句话：尽管你经常是一个人，可是我看得出，你也不会寂寞，因为你有丰富的内心世界。

那是很难得的一次聊天。也是第一次有人能如此贴切地说中我的想法。一直都没有忘记过这句话呢。就这样，伴着默然无语的Wii和PS2，外加憨态可掬睡得香香的小狗狗，回忆着过去的点滴，心里无比恬静。

后来窗子外面一点一点地亮了起来，有早锻炼的人开始活动了，夜晚其实是很好消磨的。我抬了抬发酸的手臂，揉揉疲倦的双眼，准备去洗个脸睡觉。打开门，却在清晨的静谧中听见老妈的房间里传来翻书的声音——难道她竟也一宿没睡吗？

Five

老妈解除了和我的冷战，在现在木已成舟的情况下，似乎也只能接受Wii这个未经她允许就安家落户的非法移民了。和平时一样，我们都没多少的话，吃饭时也是无言的。我常常会感到心里阵阵苍凉，16岁时就开始会这样，没来由的苍凉。

再一次用无限温情脉脉的眼光看着Wii，想起任天堂大力宣传Wii时说过的话：我们希望Wii是能够摆在客厅中，全家人一起玩的，我们是要让以前没有玩过游戏的人也喜欢上游戏……还有印象中的一张海报，全家老小每人拿一只遥控器对着电视玩，笑靥如花的样子。到了我这里，似乎是和任天堂的理念完全相悖了呢，也许，是无法见到那样其乐融融的情形了吧。

老妈再也没提过Wii，家里平静得好像Wii压根儿就没出现过。但我仍是不敢太过招摇，仍是尽量避开老妈的耳目玩游戏。有天晚上做了一个梦，梦中老妈笑呵呵对我说，你给我弄的大神和最终幻想的钢琴曲蛮不错的，睡不着时听真舒心哩。醒来后久久地坐在床头，想这大概也是不会发生的，我知道老妈的MP3她基本都不怎么听，数据线放在电脑机箱旁边快一个月了也没见挪过窝哩。

最近经常想起Sammi一张专辑里的话：我宁愿承受任何是非，也不愿承受一滴眼泪。以前刚看到这句话时非常的喜欢，还常常用来鼓励自己——也是几年前的事了，仿佛还能看到青涩年代的自己，青橙子一样鲜活。另外一句话出自她演的电影：Keep on living——活下去。简单的一句话却让人感触良多，活下去，多么容易做到的事，却又是多么艰难。初次见到《零 刺青之声》的结局时，听到怜说：我一个人活在世界上，真的很害怕……自己的眼泪一下子就涌了出来，看后面的剧情时眼前一塌糊涂，什么都看不清了。此后很多次看见这句话，总是心里酸酸的。

又想起了喜欢的作家郑渊洁说过：我写作是为了逃避现实。很是欣赏这句话，而且觉得自己喜爱游戏也是如此，为了逃避现实。也许是现实中有太多自己无力去改变的东西，只好逃避，沉浸在虚拟但是可以让自己安心的世界里吧。

让我许一个愿望的话，也许，我会说，全世界的人都来玩游戏吧，这样就不会有战争了！

胡乱遐想着的时候，风已经温柔地掀开窗帘，可爱的小狗狗趴在脚边正打盹儿呢，看它那搞怪的表情，是不是又梦见主人正挥舞遥控器，琢磨着这到底是干嘛呢？以它那小脑袋，也许永远也想不明白吧。我眯着眼睛，看着窗外，一片橘黄色的叶子飘落下来。

秋天就要来了啊。　　□文/少棠

用坚守信念的战斗
跨越内心中的荒野

在另一个狂野历险

WILD ARMS XF

STORY 在王国动乱中开始的故事

详细解读本作的系统与流程，踏上全新感觉的冒险之旅！

《狂野历险（WILD ARMS）》是由Media Vision公司开发，由SCE发行的游戏系列，凭借独特的背景设定和对角色的深入刻画得到了很多玩家的喜爱。本作是系列中首部策略角色扮演形式的游戏，在系统和流程上有了很大改变，这篇攻略将对本作进行详细解说，协助您展开全新的冒险。

PSP	本刊译名：狂野历险XF			CERO A
	SCE	4980日元	2007年8月9日	
策略角色扮演	UMD	日版	1人	224KB

本作的舞台是艾雷修斯王国。由于国王长年卧病在床，掌握实权的元老院势力开始抬头，整个国家充斥着一种不安定的空气。为了对抗元老院的横暴，主人公克拉莉沙成立了建国骑士团“空白画架”，举起了“为国家存亡而战”的大旗。错综复杂的人际关系在冰冷的战场上交错，这支组建不久的年轻部队究竟能否成为拯救王国民众的希望？

↑建国骑士团中集结了很多个性十足的人物，队伍中不少成员都拥有神秘的过去。



CHARACTER 登场人物

以关系图形式对编织故事的主要人物进行介绍

本作的故事是以战斗组织“空白画架（Blank Easel）”与元老院的战斗为中心，在性格各异的登场角色们的思想交错中逐渐展开的。下面的人物关系图显示了本作中主要人物的性格、战斗理由和所属势力，通过这个表格可以更加清晰地了解游戏中的角色，以便理解游戏的剧情。

主要人物关系图







的世界里感受战场风貌

EXTRA INTERVIEW 制作人亲自介绍本作中的一切！

在这篇简短专访中，《狂野历险》系列的制作人金子彰史将大致介绍本作的制作思路。

——在本作中，一场战斗大约要花多长时间？

金子■这个问题很难回答……我自己是将本作的战斗，也就是在战略场景中进行的战斗放到和RPG的解谜要素相似的位置上去考虑的。比方说，针对同一个陷阱，可能有些人会苦恼很长时间，也可能有些人在看到的一瞬间就明白了解法。不同人完成战斗的时间可能会相差很多，所以不好一概而论。根据胜利条件的不同，场景大小给人的感觉也不同。不过，本作中并不存在大得没有道理的地图。

——成为本作舞台的“艾雷修斯王国”是个怎样的国家？

金子■行星法尔盖亚依然是一个荒废的世界，但本作的舞台艾雷修斯王国比较例外，是个丰饶的国家。而且，本作中描写的故事是系列迄今为止所没有涉及过的，围绕权力争夺而引发的复杂斗争。也就是说，本作虽然没有视觉上的“荒废”，但人们心中却都荒废得很。（笑）

——使用转职的频繁程度有多高？不使用转职能否通关？

金子■各角色的原创技和个人技相当于以前作品中的“关键道具（グッズ）”，是游戏进行的必需要素。公司内部还没有一个人能够不转职就通关。

——雇用的“候鸟”的实力比起主要角色来有多大的差距？

金子■每个主要角色都具有专用的职业，这些专用职业的原创技和个人技比较强力，相对于候鸟而言确实要有利一些。不过，雇用候鸟的时候，可能会出现能力值比当时的主角高得多的角色，因此也不好说究竟哪边更强一些。

BATTLE SYSTEM 战斗系统

游戏中可以左右战局的各种关键系统

本作中使用的基本战斗系统是“T-HEX BATTLE”，除此之外，还有会对每一关卡形成影响的“DER”系统等。《狂野历险》系列中熟悉的“战技”和“场地机关”等要素也会在本作中登场，但形式针对策略角色扮演游戏进行了调整。下面将对这些系统进行一个综合的讲解。

对发生了改变的战斗画面进行详细解说！

本作的战斗场景是用六角格“HEX”划分的，战斗系统的名称叫做“T-HEX BATTLE”。玩家操作己方角色在地图上顺序出击，对每一位角色下达指示。角色的行动顺序会根据反应值来决定，游戏中还存在高低差等概念，战略性非常高。



战场被六角格HEX划分开来

→把握角色间的位置关系在战斗中显得至关重要。



←屏幕右侧会显示出敌我方角色的行动顺序，应当注意确认。

T-HEX BATTLE系统的三大特征

1 将己方角色视作一个战斗单位来运用

在本作的战斗中，每一名角色在地图上都视作一个战斗单位。战斗单位的移动力与攻击范围各不相同，需要分别选择合适的行动。另外，战斗单位的各种特性会随着角色职业（CLASS）的转换而发生变化，战斗时需要根据实际情况进行编成，并选择合适的行动策略。

2 反应值越高越容易进入行动回合

本作的战斗并不是按照敌我双方的大回合来划分的，而是所有角色根据反应（RES）值共同衡量行动顺序。反应值越高越容易进入行动回合，反应值高的角色有可能在反应值低的角色行动一次的时间内完成数次行动，另外，某些特定地形的HEX会对角色的反应值产生影响。

3 存在着高低差与移动代价的概念

战斗场景中的地形复杂多变，存在高低差与移动代价的概念。向高处攀登或者通过河川等不易行走的场景时，战斗单位的移动能力会受到限制。攀登高处的能力还与角色的登坂能力（CLM）有关。另外，在相邻地形存在高低差的情况下，某些近接武器的攻击会打不到敌人。

本作战斗的基本流程

地图移动

←在全体地图上移动，到达特定地点后发生事件及战斗。

战前准备

→战斗开始前可以进行编成，完成更换装备及转职业等操作。

战斗开始

←战斗开始操作己方角色完成胜利条件。

DER 在战前先行确认战局

DER是“Direct・Event・Report”的缩写，指本作每场战斗之前，预先对战场情报进行预览的系统。DER的内容多种多样，从场景中机关的利用方法到打倒强敌的要领等等，不一而足。仔细阅读这些情报，一定会在战斗中派上用场。根据这些情报拟定战略，也许就能突破原本难以攻克的关卡。



←可以获得利用地图上的各种机关形成捷径的情报。

→甚至连难以打倒的敌人的弱点也可以知晓。

能获知敌人的弱点！

Check! 用技能打开胜利的道路！

战斗中，每一名角色都可以根据当前职业使用不同的“原创技（Original）”和“个人技（Personal Skill）”。前者是消费MP而使用的指令式战斗技巧，而后者是装备就能生效的特殊能力。每种职业都有多彩的技能，要根据情况灵活运用。

↓技能习得后就能在其它的职业中使用。



原创技与个人技

原创技的特征

- 攻击和辅助等等，每种职业的技能都不一样
- 使用时要消耗MP
- 某些种类的技能无法在角色移动之后使用

个人技的特征

- 可以给角色附加效果，例如能力上升或状态无效等等
- 只要转到相应的职业或者将已经习得的技能装备上之后就能自动发挥效果

战技 复数角色使出的强力必杀技

战技就是满足特定条件后使出的强力攻击，共分为“联合战技”和“阵形战技”两种。除了具有强大的威力外，不会消耗MP也是战技的一大优点。战斗中应当积极寻找使用战技的机会，这样才能使作战变得更有效率。

联合战技｜锁定敌人发动魔力攻击

在角色攻击敌人时选择“锁定（**ロックオン**）”，就能在攻击状态下暂时待机。在此状态下让其他角色攻击同一敌人，就能够使出强力的联合战技。重复进行锁定可以让至多6人参加联合战技，人数越多威力越大。但是，如果锁定期间轮到攻击对象行动，锁定就会被解除。另外，联合战技的威力会受到最后发动攻击角色魔力值的影响。



↑用最大人数使出的联合战技威力是通常时的4.5倍，较弱的敌人会被瞬间打得片甲不留。



↑连续攻击同一个敌人时会发生“连锁加成”，使造成的伤害量变大，在实际战斗中应当多注意使用。

联合战技的特征

- 属性是魔力攻击
- 锁定后连续攻击就会发动
- 最多6人参加攻击
- 途中攻击对象行动则之前的锁定全部无效
- 己方独有的攻击技巧



↑将敌人锁定在己方其他角色的攻击范围之内。



→继续攻击发动战技，将聚集的魔力全数击出。

阵形战技｜通过特定阵形位置发动的强力物理攻击

用特定阵形包围敌方角色后使出的物理属性攻击，共分成直线、三角和圆三种。阵形战技没有联合战技那么高的威力，但发动相对简单。需要注意的是，敌方也会使用阵形战技，配置角色时应当时刻注意位置关系。另外，如果同时满足数个阵形条件，会自动选择威力最高的一个发动。

阵形战技的特征

- 属性是物理攻击
- 满足阵形条件后攻击就会发动
- 满足复数条件时优先发动高威力战技
- 敌我共有的攻击技巧



↑角色移动时应当时刻意识到阵形战技的发动条件，以免错过发动机会。

阵形战技的种类

直线形

从前后两方向对敌人进行夹击的阵形，发动条件非常简单。威力是通常攻击时的1.25倍，修正的倍率比较低。

己方 / 敌 / 己方

三角形

以三角形配置围住敌人的阵形。角色位置略微有些复杂，发动之前应当仔细确认。威力是通常攻击时的1.5倍。

己方 / 己方 / 敌 / 己方

圆形

让己方角色团团围住敌人后发动，是彻底封锁敌人去路的终极阵形，威力修正达到1.75倍，应在对付强敌时使用。

己方 / 己方 / 己方 / 敌 / 己方 / 己方 / 己方

场地机关 利用战场上配置的各种机关寻求胜机

本作的战场是设有很多机关的战略场景。从攻击后会发生变化的场景物体到附有属性的HEX“灵点”，机关的种类多种多样。巧妙利用这些场景中的机关是通向胜利的近道。不过，利用机关大多需要某些特定职业的技能。



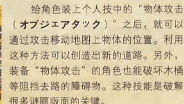
←用通常攻击打开宝箱。

物体｜用“物体攻击”生出新战略

给角色装上个人技中的“物体攻击（**オブジェアタック**）”之后，就可以通过攻击移动地图上物体的位置。利用这种方法可以创造出新的道路。另外，装备“物体攻击”的角色也能破坏木桶等阻挡去路的障碍物。这种技能是破解很多谜题版面的关键。



↑让装备了“物体攻击”的角色攻击与HEX形状相同的物体。





→物体向反方向移动了一格，创造出了新的道路。角色可以利用这个物体当作落脚点爬上高处。

创出新的道路

灵点 让带有属性的HEX左右战局

带有属性的HEX“灵点（**レイポイント**）”会带来属性攻击力上升以及伤害减轻等效果，适当利用会使战局更加有利。不过。利用灵点需要使用职业“地力师”的个人技。



→站在灵点上可以减轻同属性魔法的伤害。

灵点的特征

- 带有水、火、风、地属性中的其中一种
- 使用与灵点同属性的攻击时威力会上升
- 受到与灵点同属性攻击时伤害下降，相反属性攻击时伤害上升
- 给拥有特定技能的角色的通常攻击附加属性



↑地力师职业可以使用在灵点间传送的原创技“转换（**トランスレイト**）”。

CHECK!｜按下灵键使属性发生变化

地图上有一种叫做“灵键（**レイスイッチ**）”的机关，用攻击击中这种机关，就可以使场景中灵点的属性发生变化。如果巧妙利用灵键，可以衍生出很多种类的战术。



→会在4种属性间顺序切换。

CLASS CHANGE 转职

通过在多彩的职业间进行转换来强化角色！

本作中存在很多职业种类，己方角色完成一定条件后就可以进行转职。转职之后，角色拥有的特性也会发生变化。合理利用转职系统不仅可以更有效地组织战斗力，还可以习得各角色的原创技及个人技，使角色得到强化。下面就对本作中的转职系统进行一个简单的介绍。

利用转职调整战力并习得各种原创技！

使用名为“ARM”的特殊道具就可以使己方角色完成转职。通过战斗将职业经验值积累到一定水平之后，就可以习得该职业的原创技能。技能一旦习得之后，就可以在其它职业中使用，利用这个系统，玩家可以自由创造出属于自己的战术组合。如果应用得当，战斗会变得非常轻松。



←↑习得并组合各种职业技能就能自由调整战斗风格，思考的过程非常有趣。

Check! 雇用候鸟强化战斗力

除了剧情角色外，玩家还可以雇用被称作“候鸟（渡り鸟）”的佣兵来强化队伍。候鸟也可以转职，但只能转成泛用型职业，而不能转成主角们的专用职业，这一点需要注意。



→在街道酒场中雇用候鸟，越优秀的人才费用越高。

详细解读十六种泛用职业！

本作中登场的泛用型职业共有以下16种，每种职业都具有鲜明的个性特征。有些职业虽然能力值较低，但能发挥出意想不到的能力。

战士 ウォーヘッド
男 / 女

武器：剑

攻击力超群的战斗主力

拥有全职业中最强的攻击力，还具备提升攻击威力和命中率的原创技巧，是使用性非常优秀的职业，只是对魔法攻击的抵抗力较差。

咒文使 スペルキャスター
女 / 男

武器：魔道书

使用属性魔法的专家

使用水、火等属性魔法的能力无出其右。魔力的数值很高，使用魔法系技巧时得心应手。不过，这种职业的物理攻击抗性非常贫弱。

幻音师 ファンタスティカ
男 / 女

武器：铃

用演奏进行战斗辅助

用特殊的声音辅助战斗，可以提升己方同伴的能力，也可以降低敌人的能力。同时，幻音师也是唯一能使用“物体攻击”的职业。

机工师 ガジェッティア
女 / 男

武器：扳手

用道具支援己方同伴

能提升道具的效果及效果范围的职业。在本作中，机工师可以将只能用于自己的回复道具用在同伴身上，是序盘时可靠的回复职业。

先锋 アサルトバスター
女 / 男

武器：枪

贯穿战场的锋利长枪

虽然只能进行直线方向的移动，但移动力是全职业最高的。原创技距离敌人越远威力越大，使用得当时可以发挥出惊人的攻击力。

圣骑士 エクスキャバリア
男 / 女

武器：仪礼剑

耐力超群的强韧骑士

HP、物理防御力和魔法防御力都很高，不容易被敌人打倒。反应的数值很低，但可以用濒死及击倒敌人时提升反应的技能来进行弥补。

护卫 エスコートベッセル
女 / 男

武器：槌

守护团队的铁壁之盾

拥有全职业最强的物理防御力，使用原创技巧降低相邻敌人的移动力来阻碍敌方攻势是护卫的主要任务。攻击力也很高，适于进行缠斗。

玄术师 エニグマンサー
男 / 女

武器：杖

术法变化多端的魔导师

无属性攻击魔法、提升数值、回复不良状态等等，玄书师拥有各种各样的原创技巧。MP的最大值也很高，连发原创技的用法非常强力。

凭魔师 エミュレイター
男 / 女

武器：炸弹

记录使用魔兽的技巧

可以记录并使用魔兽技巧的古怪职业。使用魔兽技巧时消耗的MP很多，连发比较困难，但回复MP的个人技可以有效地消除这个弱点。

投术师 グラブデュエリスト
女 / 男

武器：手套

将投掷当成武器的斗士

通过直接投掷敌人，或者投掷专用道具发动攻击的格斗型职业，强制移动敌人以争取优势是主要的用途。HP较高也是投术师的特点。

地力师 ジオニックルーラー
男 / 女

武器：手里剑

用大自然的灵力作战

特化了“灵点”使用的职业，擅长发现场景中的“灵点”及使用带有属性的物理攻击。在拥有大量“灵点”的地图上能发挥很大力量。

射手 ストライダー
女 / 男

武器：弓

拥有超长射程的神箭手

可以使用武器中射程最长的“弓”的职业，擅长向高处地形攀登。弓的威力随高低差加剧而上升，因此射手可以进一步发挥出弓的潜力。

净灵使 セイクリッドセイバー
女 / 男

武器：怀刀

能驱散亡灵的退魔师

拥有能对不死类怪物造成大伤害，以及能对己方同伴进行回复的原创技。虽然对物理攻击的抗性较弱，但对魔法攻击的抵抗力非常强。

夜行者 ナイトレイダー
男 / 女

武器：细剑

用敏捷的身手扰乱敌人

拥有全泛用职业中最高的反应值，很容易就能进入行动回合，行动次数较多。拥有像忍者一样隐去身形进行秘密行动的原创技巧。

突击兵 フェダーイン
女 / 男

武器：弯刀

一击脱离的高效战术

能用高回避率连续回避敌人攻击的职业，优秀的攻击力和命中率也是其魅力所在。可以用魔术钩勾住场景中的障碍物进行高速移动。

巡游者 ワンダーシーカー
男 / 女

武器：弹弓

发现场景中隐藏的宝物

可以发现场景中隐藏的道具及角色的职业，击倒敌人时也能获得某些道具。擅长使用弹弓发动远距离攻击，但整体战斗力并不是很高。

Story of
"Fonuding Knights"
战火弥漫的天空下
对抗悲伤的人们
走进的轨迹同样悲伤
但即使如此
他们依然
凝视着悲伤之后的曙光

~ Prologue ~
你是,蒲公英

少女克拉莉沙（**クラリッサ**）在荒凉的小镇街市上和佣兵打扮的男子鲁帕特（**ルパート**）相互对峙，克拉莉沙要求鲁帕特交出自己母亲曾经使用的魔剑。鲁帕特假意归还，却趁克拉莉沙不备突下杀手。危急之间，陪同克拉莉沙的青年菲亚斯（**フィアース**）出现，手持长枪挡住了鲁帕特。被激怒的鲁帕特正要使出绝技发动进攻，却被数名神秘的蒙面男子叫住。几句简短的对话后，鲁帕特突然转身离去，那几名神秘男子却向克拉莉沙和菲亚斯袭来。看到这群不速之客拥有特殊的转职道具"ARM"，克拉莉沙和菲亚斯也放弃了追赶鲁帕特的打算，准备全力应战。



BATTLE!

成功条件 击退所有敌人。
失败条件 己方角色全部被打倒。

游戏中的第一场战斗，战斗前会进行基本的操作解说。鲁帕特会直线向战场外逃走，不用理会，打倒4名普通敌兵即可。这一战没有什么难度可言，使用通常攻击就能获胜。

~ Act.1 ~
建国骑士的征途

克拉莉沙和菲亚斯战胜了对手。可还没等二人问话，几名神秘男子突然同时服毒自尽。克拉莉沙在战场上发现了一枚从对手身上掉落的艾雷修斯（**エレシウス**）王室徽章，不禁心下起疑，当下决定去艾雷修斯王国一探究竟，并寻找逃走的鲁帕特的踪迹。

Act.1-1

克拉莉沙和菲亚斯来到了艾雷修斯王国的门户港口阿特雷吉（玄关港**アトレイジ**）。从热情的商店店主手中拿到了王国的地图之后，二人决定一点一点地对辽阔的王国进行搜索。直到找到鲁帕特，夺回魔剑为止。在港口镇外的路上，二人看到一伙打着王国治安警备队旗号的人正在袭击行商者，而和袭击者相对峙的竟然是一只白犬。反感袭击者行径的克拉莉沙当即上前助阵。

CHECK!

在街道各处和人们进行对话，最后和商店（**ショップ**）的店主对话，获得艾雷修斯王国地图（**エレシウスマップ**）。然后选择离开城镇，前往引诱的交易路（**いざないの交易路**），发生战斗。

BATTLE!

成功条件 击退所有敌人。
失败条件 己方角色全部被打倒。

战斗前会进行转职系统和原创技的系统解说。转职系统启用，但本次战斗中还没有转职的必要，适当使用原创技就可以轻松获胜。

此时可以使用的泛用职业包括战士（**ウォーヘッド**）、咒文使（**スペルキャスター**）、幻音师（**ファンタスティカ**）和机工师（**ガジエッティア**）。

Act.1-2

克拉莉沙和菲亚斯合力赶走了袭击者，并为负伤的商人进行了简单治疗。二人从商人口中得知，王国近来非常混乱，当权者通过雇用佣兵集团"候鸟"不断扩充战斗力，似有发动战争的趋势。同时，倚仗王国势力胡作非为的佣兵也不断增加，原本平静的治安每况愈下。商人告诉克拉莉沙和菲亚斯，由佣兵组成的"治安警备队"似乎要封锁交通，让二人赶紧通过关卡，以免出现麻烦。二人急忙赶到关前，发现道路已经被阻断，守关的队长似乎正在通缉什么人。

BATTLE!

成功条件 起动开关或击退所有敌人。
失败条件 己方任一角色被打倒。

在地图上前往不透风的关门（**行く風を閉ざす**关门）发生战斗。最开始己方只有克拉莉沙和白犬，克拉莉沙大约行动3次后，菲亚斯和拉普莱娜作为己方增援出现，同时进行"物体（**オブジェ**）"的系统解说。敌方队长古林（**グレン**）实力非常强，正面对决很困难，还是让拉普莱娜向上方移动后使用原创技"**ライトニング**"起动开关比较简单。如果一定要击倒古林，最好事先让克拉莉沙转职成咒文使（**スペルキャスター**），和拉普莱娜一起用原创技发动进攻。

Act.1-3

在菲亚斯和一位中途加入战斗的女子的协助下，克拉莉沙总算突破了关卡。交谈中，克拉莉沙得知女子名叫拉普莱娜（**ラプライナ**），那只白犬托尼（**トニー**）也是拉普莱娜所养的。拉普莱娜似乎将克拉莉沙错认成了别人，克拉莉沙一再解释也无济于事。菲亚斯提醒二人先脱离追兵要紧，克拉莉沙只得以赶路为先，拉普莱娜和白犬也一路随行。

众人来到了港湾小镇珀里阿夏（浦里**ポリアーシャ**），在旅店中，拉普莱娜说起了一年之前王国的阿雷克西亚（**アレクシア**）公主意外身亡，国王拉斯尼尔患病卧床，元老院掌权后国家陷于动乱的情况。身为公主贴身侍从的拉普莱娜因为怀疑公主之死是元老院的阴谋而被追杀，在逃走途中遇到了克拉莉沙。拉普莱娜说，克拉莉沙和阿雷克西亚公主的相貌一模一样，以至于连自己都分辨不出。拉普莱娜劝克拉莉沙离开艾雷修斯王国，以免惹祸上身。

见天色已晚，众人便在旅店中住宿。谁知第二天一早，治安警备队突然在小镇中放起火来，众人只得准备突破。

CHECK!

到达珀里阿夏后，先在广场上和拉普莱娜对话，再去酒场诱发事件，最后与酒场老板娘对话选择住宿，事件后进入战斗。

BATTLE!

成功条件 所有己方角色到达特定HEX或击退所有敌人。
失败条件 己方任一角色被打倒。

战斗前进行DER的系统解说。敌方的三名战士（**ウォーヘッド**）等级非常高，正面对决几乎没有胜算，应当根据拉普莱娜的提示让克拉莉沙转职成幻音师（**ファンタスティカ**），通过攻击移动场景中央的两个白色柱状物体封锁道路，之后全员从左侧小路移动到地图最上端即可胜利。木桶可以用幻音师的攻击打碎。

Act.1-4

一行人费尽周折逃出了小镇，却看到镇民纷纷被捕。拉普莱娜用信鸽与自己的同伴进行联系，得知火烧小镇的指示直接来自元老院，为了杀一儆百，镇民都将被公开处刑。回信中附上了一枚收容所的钥匙，回信者请求拉普莱娜想办法拯救镇民。

于是，一行人潜入了克里得摩亚收容所（**クリードモア**收容所），秘密救出了镇民们，并和拉普莱娜的联络者——王国骑士团团长的儿子雷宾（**レヴィン**）会合。众人刚要逃走，却遭到了收容所所长七里（**ナナサト**）的伏击。面对来势汹汹的敌人，镇民们失去了逃生的勇气。看着眼前不利的状况，克拉莉沙突然大声宣称，自己就是阿雷克西亚公主……

CHECK!

从这一章节开始，进入地图上没有叹号标志的地方会发生非剧情战斗，主要用来锻炼角色及收集道具。注意，非剧情战斗中敌人的等级与实力是根据己方队伍的等级水平决定的。

BATTLE!

成功条件 救出所有住民。
失败条件 进入任一敌巡查哨的监视范围。

这一战是潜入救人，只要己方角色进入两名敌人中任一名的监视范围中就会立即GAME OVER。由于完全不必战斗，因此应将己方角色全部转成RES较高的机工师（**ガジエッティア**）。救人时需要在门前停留一回合，因此应当预计到敌人2回合左右的行动轨迹。拉普莱娜的移动力较低，可以使用原创技"**ジョウント**"来进行移动。

BATTLE!

成功条件 所有住民到达目标区域或击倒七里（**ナナサト**）。
失败条件 任一住民被打倒，或者己方角色全部被打倒。

镇民会自动向出口方向逃脱，但只要其中一人被击倒就会败北。敌方的主要攻击力量是七里和2名巡游者（**ワンダーシーカー**），特别是攻击力较高的七里，会对镇民形成很大威胁。如果选择保护镇民逃出，应当让克拉莉沙和雷宾转成机工师专门为镇民回复；如果选择打倒七里，可以让菲亚斯转成专用职业斧斗士（**アックスバトラー**），并使用原创技"**デイザーム**"攻击七里解除其装备，这样一来七里的攻击力会大幅下降。敌方的4名幻音师会使用扣去己方角色RES蓄积值的"**スロウダウン**"，中招后可能会因为行动延迟而赶不及回复，尽量不要靠近。

Act.1-5

在"公主归来"的鼓舞下，镇民们一鼓作气逃离险境，回到了珀里阿夏，可克拉莉沙却因说出了自己最为厌恶的谎言而烦恼不已。曾经在谈话中得知众人真正身份的酒场老板娘私下劝慰克拉莉沙不必为拯救他人的谎言自责，并委托克拉莉沙一件工作——清除妨碍渔业的魔兽。

CHECK!

前往珀里阿夏，事件后进入酒场，与老板娘对话后就可以雇用佣兵"候鸟"了。雇佣候鸟后，就可以支付费用，派遣候鸟到地图的各个地方进行探索，以获得各种道具。

接受老板娘的委托后，前往潮风锈蚀的船坞（潮风**にさびた船着場**）发生战斗。

BATTLE!

成功条件 击退所有敌人。
失败条件 己方角色全部被打倒。

魔兽**ジェリーブロッブ**受物理伤害极低，受到物理攻击时还可能分身，用火属性魔法解决比较好。不过，**ジェリーブロッブ**初始时大部分在水里，火属性魔法威力会大幅下降，需要先用火属性招式点燃水中突出的4个烛台，才能把**ジェリーブロッブ**逼出水面。需要注意的是，本战中的另一种魔兽**グレマルキン**受魔法伤害很低，需要用物理技打倒，编排职业时应当注意平衡。

清除魔兽回到小镇后，克拉莉沙打定了暂时扮演阿雷克西亚公主，协助王

国找回和平的决心。在酒场老板娘的帮助下，克拉莉沙换上了公主的装扮。正在此时，元老院议长沙尔特鲁茨（シャルトルーズ）突然派来使者，要求和“归来的公主”进行会谈。

一行人穿越毒沼来到了会谈地点“守护兽的圣域（守护兽の圣域）”，克拉莉沙一直佩在身上的魔枪“シュラルゲヴェイア”却突然和圣域产生了共鸣。

CHECK!

此时前往阿特雷吉（アトレイジ），按照如下步骤进行对话，可以获得与PS2软件《狂野历险V先驱》进行联动的道具“カモノハシ麦井”。

（1）在酒场与女侍对话两次；

（2）在合成屋与港湾劳动者对话；

（3）在酒场与女侍对话；

（4）出城一次，再度进入，在合成屋与港湾劳动者对话；

（5）在酒场与女侍对话获得道具。

前往落鸟之沼（鸟落としの沼）发生战斗。

BATTLE!

成功条件　击退所有敌人。

失败条件　己方角色全部被打倒。

这一战敌人的主力都在对面的崖上，除了托尼，没有人可以登上去，基本上只能靠咒文使的魔法来应战。不过，咒文使的移动力无法跨越中央的小岛，只能强行踏过毒沼。如果不想浪费时间在回复毒状态上，也可以让移动能力高的职业装上咒文使的个人技“エレメント”来使用魔法。

Act.1-7

会谈的时间到了，出现在圣域中的人却不是议长，而是前来镇压“冒充公主的反乱分子”的部队。正在战斗一触即发之际，圣域突然发出了剧烈的震动，众人只得以突破敌军冲出圣域为先。一番激烈冲杀后，众人来到了圣域外，可又陷入了敌军的前后包围。正在此时，离家跑来和众人会合的雷宾出现了。雷宾推倒石柱阻挡敌军，却误把自己隔在了敌阵之中。

BATTLE!

成功条件　所有己方角色到达目标区域，或者击退所有敌人。

失败条件　回合数到达99，或者己方角色全部被打倒。

由于敌方人数众多，而每名角色行动都算过一回合，因此脱出时间比想象中还要紧张。左中右三条路中，正中央只有一名敌人，但级数非常高，还会使用强制移动技将我方成员推落深渊，不太好对付，从左右突破是比较基本的战术。不过，这里还有一种更简单的方法：己方只派三名咒文使出战，同时前进到中路的宝箱附近，此时中路的敌人不知为何会原地不动，而左右两路的敌人会聚集到深渊对面，己方可以先隔着深渊用魔法攻击左右两路的敌人，针对弱点的话一次就能打倒一名。清掉左右两路之后再用魔法集中攻击中路的敌人，就可以轻松完成任务。

BATTLE!

成功条件　击退所有敌人。

失败条件　己方角色雷宾被打倒。

雷宾和几名敌人被隔在石柱的另一边，无法通过移动越过，己方需要派遣几名能使用魔法的成员隔着石柱发动攻击，以免雷宾被击倒。另外，拉普莱娜可以使用原创技“ジョウント”穿越石柱支援雷宾。这一战的敌人实力一般，只要应对正确，战斗本身的难度不大。

Act.1-8

众人从险境中脱出之后，雷宾表示正式加入“公主”的反抗军。拉普莱娜提议，趁王国刚刚为围剿众人而调动军队之机奇袭莫拉萨尔要塞（モラサール寨），以作为向元老院的反击。行军路上，雷宾提议用艾雷修斯王国开国军的名称“空白画架（ブランクイーゼル）”为这支部队命名，感受到身上重担的克拉莉沙同意了雷宾的提案。

BATTLE!

成功条件　击退敌方角色莫古亚（モグヤ）。

失败条件　己方角色全部被打倒。

通过“オブジェアタック”推动障碍物，开辟出道路向上前进。敌方队长莫古亚（モグヤ）的武器非常特殊，攻击对象的VP值越低攻击力越高。可以让机工师携带足够的VP回复道具“ネクタール”，在接近莫古亚时一口气回复。只要“ネクタール”足够，不用着急赶路也没问题。

本场战斗结束后，转职选项中增加护卫（エスコートベッセル）、净灵使（セイクリッドセイバー）、巡游者（ワンダーシーカー）和地力师（ジオニッククルーラー）职业。



Act.1-9

激烈的战斗后，众人夺取了莫拉萨尔要塞作为据点，并通过遣返的俘虏向王国发出了宣战布告。众人商讨今后战斗的方案，拉普莱娜认为只有直接向王城方向进军，吸引王国原本就为数不多的部队和佣兵，才能同时达到打击元老院和缓解民众压力的目的。

众人起程前往王都，在铁矿坑哈尼加（铁山坑ハニガー）得知长老的孙女被王国当作要挟矿山居民劳动的人质而抓了起来。在雷宾的提议下，克拉莉沙和雷宾二人秘密前往关押的地方救人。二人成功潜入救出了孩子，却在逃脱时遭到包围，在赶来援助的菲亚斯和拉普莱娜协助下才得以完成任务。

CHECK!

在哈尼加的合成屋、古老之家和酒场反复与人对话，最后在古老之家与究努（ジューヌ亲方）对话并选择“はい”进入战斗。从这时起，商店中开始出售新武器，一定要及时购买。



BATTLE!

成功条件　所有己方角色到达目标区域。

失败条件　进入任一敌巡查哨的监视范围，或者己方角色全部被打倒。

这一战仍然是潜入，只有克拉莉沙和雷宾强制出击。由于要寻找场景中隐藏的道具，应当先让两人转职成巡游者（ワンダーシーカー）。敌方两名岗哨的行动范围很小，看清之后再行动就没有问题。隐藏的钥匙在左边小屋的门前，用巡游者的原创技“ディテクター”搜索后就可以拿到。之后让两人移动到上方升降梯旁，用一人乘梯一人踩开关的方式顺序将两人移动到上层就胜利了。

BATTLE!

成功条件　击退所有敌人。

失败条件　己方任一角色被打倒。

先把一般士兵打清，再集中对付敌方队长玛西斯（マシス）。玛西斯的防御能力非常高，除了菲亚斯的专用职业“斧斗士（アックスバトラー）”之外，很难形成有效的伤害。可以让己方一名同伴转职成净灵使（セイクリッドセイバー），使用原创技“フラジャイル”降低玛西斯的防御力，再让菲亚斯结合阵形战技发动攻击。

Act.1-10

成功解救了人质的众人回到哈尼加，却听到王国已经集结大军前来扫讨的消息。在拉布莱娜的谋划下，众人决定避开敌方主力绕道前往王都，用虚虚实实的战法造成王国军队的疲敝。众人走山道向敌人背后插去，却在半路避雨的时候遇到了一队治安警备队，带队的居然是鲁帕特。

已经被雇佣成为治安警备队长的鲁帕特听闻有“假公主”出现，按捺不住好战的情绪，带领部队私自出巡，恰好遇到了克拉莉沙一行。对始终守在克拉莉沙身边的菲亚斯感到嫉妒的雷宾私自冲出去迎敌，却被鲁帕特轻松击倒。此时菲亚斯又巡哨未归。克拉莉沙只得和拉普莱娜一起应战。

CHECK!

在哈尼加各处反复与人对话。在合成屋与菲尔（フイル亲方）对话后，就可以进行合成了，另外，在古老之家和长老的孙女对话可以获得道具“ドラゴンフォシル”。充分对话后出镇，进入飘落的冰雨峡（そぼ降る冰雨峡）发生战斗。

BATTLE!

成功条件　击退半数敌人（4名）。

失败条件　己方角色克拉莉沙被打倒。

山上的敌人并不会主动下来，直到己方成员接近才会作出攻击。鲁帕特的实力非常强大，没有硬拼的必要，只要用魔法等远程攻击击倒4名敌人就胜利了。

Act.1-11

鲁帕特并没有立即认出公主装扮的克拉莉沙。在众人的奋战下，治安警备队被击退，鲁帕特也因为怕背私自行动的罪名而没有恋战，迅速离去了。菲亚斯斥责雷宾不该让如同家人一般的伙伴们陷入危险，雷宾感到满腹委屈，却不知该如何辩驳。

众人来到了设置了魔封壁的联结交织之路（系ぎ纺がれし路），可传送阵只允许两人入内解谜。雷宾自告奋勇前去，菲亚斯也跟在后面踏上了传送阵。在魔封壁深处，菲亚斯告诫雷宾，为了记挂着自己的“家人”，一定要首先珍惜自己的生命。菲亚斯又说，如果自己不能完成守护之责，就将保护“公主”的任务托付给雷宾。雷宾虽然不明白菲亚斯的用意，但心中觉得释然了许多。

BATTLE!

成功条件　启动所有开关。

失败条件　己方任一角色被打倒。

魔封壁前的前四战都没有敌人出现，是纯粹的解谜关。第一关很简单，只要让一名角色踩住左方按钮，再让另一名角色用远程攻击击中右侧的开关就行了。

BATTLE!

成功条件　所有己方角色到达目标区域。

追寻母亲的遗物而踏上旅程

失败条件 己方任一角色被打倒。

让雷宾和菲亚斯交替攻击5个开关就可以打开通向传送点的通道，到达传送点就完成任务了。注意让两人都转成攀爬能力较高的职业。

BATTLE!

成功条件 所有己方角色到达目标区域。

失败条件 己方任一角色被打倒。

先让菲亚斯踩住按钮，雷宾一侧的



地板就会下降。让雷宾从下降处钻过光束击打开关，菲亚斯一侧的地板会上升。让菲亚斯从上升的地板处通过光束击打开关，传送阵就会出现。

BATTLE!

成功条件 所有己方角色到达目标区域。

失败条件 己方任一角色被打倒。

让雷宾和菲亚斯一边打破木箱一边向前传送，如果被后面的光束追上就会GAME OVER。移动后要隔着深渊打破木箱才能继续前进，因此一定要给二人准备移动之后也能远程攻击的手段，菲亚斯专用职业的原创技“**ウエポンボルト**”和雷宾专用职业的原创技“**ブラスト**”就可以。

BATTLE!

成功条件 击退所有敌人。

失败条件 己方任一角色被打倒。

敌方魔兽接近后会使用令SOR减半的招式“**まとわりつく**”，最好使用远程攻击击倒。场景中央有条形的深渊，可以利用深渊隔开敌人。场景中的开关不用理会，击倒所有魔兽就能胜利。

Act.1-12

一行人穿越山脉向王都前进，在河边遇到了一位脱队的佣兵。这位名叫罗格纳（**ログナー**）的佣兵待人和善，但言语间却流露出对艾雷修斯王国的深深憎恨。罗格纳说，他原本抱着扰乱王国的心态而加入治安警备队，却由于看不惯上层的做法而自行离队来到此地。听到罗格纳的话，克拉莉沙等人也不好表明身份，只得默默离去。

继续前进的众人在山间发现了许多遭魔兽袭击身亡的佣兵遗体。众人利用灵点的力量消灭了魔兽，却没有发现罗格纳正在远处默默注视……

BATTLE!

成功条件 击退所有敌人。

失败条件 己方角色全部被打倒。

在迷失者的雪山（**はぐれ者の吹きだまり**）发生战斗，这一战的主角是地力师（**ジオニックルーラー**）。场景中有4种属性的灵点（**レイポイント**），让敌人移动到弱点属性的灵点上就能将其消灭。因此，只要让地力师移动到敌人弱点属性的灵点上，再使用原创技“**リプレイス**”就行了。敌人的弱点属性各不相同，需要仔细进行确认。

Act.1-13

众人来到了一片荒凉的古迹。感受到失去生机的大地的悲伤，克拉莉沙向拉普莱娜问起关于王国守护兽的实情。见雷宾出去巡哨而不在近前，拉普莱娜说起了一年半之前阿雷克西亚公主因没能发挥出王家代代相传的“姬巫女之力”，完成与守护兽交感的“枢牙之仪”而意外身亡的事。拉普莱娜还告诉克拉莉沙，这片遗迹曾经是古老的战场，因为某种毁灭性武器的威力而变得一片荒芜。正在此时，罗格纳突然出现在众人面前。

BATTLE!

成功条件 击退所有敌人。

失败条件 己方角色全部被打倒。

在坏死的台地（坏死の台地）发生战斗，战斗前会进行联合战技的系统解说。这一战的敌人很难用通常手段造成伤害，需要锁定后使用联合战技才能打倒。击倒3名敌人后，敌方会再出现3名援军。魔兽“**ライノサラス**”会使用石化攻击，被石化后虽然过几回合就会自然恢复，但期间再受到攻击就会直接战斗不能，需要留意。

Act.1-14

发现克拉莉沙一行就是王国正在追剿的“空白画架”后，罗格纳决定暂时和众人同行。罗格纳对克拉莉沙说，自己正在追寻战争中必定会用到的神秘转职工具“ARM”的起源，而一切信息都指向艾雷修斯王室，因此只要追在“公主”身边，一定能够找到线索。克拉莉沙虽然不愿牵连更多人，却又不知如何回绝，只得暂时答应。

众人来到了采石矿镇沙尘的玫瑰（**砂尘のリチャードローズ**），得知这里是一个反王国的民众据点。镇上的人们对“空白画架”表示欢迎，并告知众人，不满元老院统治的佣兵们正集结起来强攻王国的一座要塞。拉普莱娜听到这个进攻计划后感到有些不安，但还没来得及作出商讨，治安警备队的军队已经趁着后方空虚杀到了镇上，不安的预感实现了。众人急忙做好了打防御战的准备。

CHECK!

在沙尘的玫瑰（**砂尘のリチャードローズ**）各处与人反复对话，最后在合成屋与候鸟米斯特（**ミスト**）对话并选择“**はい**”进入战斗。

BATTLE!

成功条件 击退所有敌人。

失败条件 敌方角色到达防卫区域，或者己方角色全部被打倒。

颇有难度的一战，不准备恰当的策略很难找到攻略方法。敌方角色会径直向防卫区域冲来，而且每打倒2名敌人就会出现3名援军，一共出现2次。如果不想办法阻拦，防卫线会被迅速冲破。一种比较有效的办法是地力师（**ジオニックルーラー**）的原创技“**シャットアウト**”，如果能用净灵使（**セイクリッドセイバー**）职业装上地力师的原创技，可以通过招式范围扩大的技能进一步提升威力。如果想用迅速歼灭的方法过关，也可以考虑全员转成咒文使（**スペルキャスター**）并装上幻音师（**ファンタスティカ**）的原创技，相互使用“**ラッシュ**”让魔法能在移动后使用，之后针对敌方属性弱点一口气打倒。

Act.1-15

在克拉莉沙等人的奋战下，镇子守住了，强攻要塞的部队也胜利归来。一直对艾雷修斯王室抱有“热衷战争”印象的罗格纳见眼前的“阿雷克西亚公主”毫不犹豫地为民众而战，感到很不可思议。这时，镇外的采石场突然出现了不死者的大群。看到刚刚回镇的强攻部队还没有恢复战斗力，克拉莉沙等人再次拿起了武器。见此情景，罗格纳决定和“空白画架”一起参加战斗。

CHECK!

在沙尘的玫瑰酒场中与青年达尼艾尔（**ダニエル**）对话发生事件，罗格纳（**ログナー**）加入队伍。之后，前往欲望无尽的采石场（**欲望み果て无き采石场**）发生战斗。

BATTLE!

成功条件 击退所有敌人。

失败条件 己方角色罗格纳（**ログナー**）被打倒。

击倒5名敌人后会出现9名援军。虽然敌人数量众多，但全都是不死系，只要使用净灵使（**セイクリッドセイバー**）的“**スティグマ**”就能轻松获胜。用净灵使以外的职业打倒不死系敌人有一定几率会复活，需要注意。高台上的宝箱很难拿，但里面是个低级回复道具，不去理睬也没什么损失。

Act.1-16

在采石场打倒不死者的大群之后，罗格纳的脸色有些不自然，似乎正为什么事所苦。克拉莉沙刚要询问，镇上的佣兵队长突然满脸惊慌地跑来。看到被打倒的不死者们，佣兵队长痛苦地说，



这些都是镇上的佣兵同伴，他们在被攻克的要塞中找到了王国的新型ARM，却不知为何迟迟未归，如今居然落得这种下场。看到佣兵队长拿出的“新型ARM”，罗格纳突然脸色大变，一把抢过来捏了个粉碎，随后转身跑掉了。

众人在坏死的台地追到了罗格纳。面对众人，满脸沉重的罗格纳说出了实情。20年前，艾雷修斯曾经是个积极侵略扩张的军事国家，罗格纳的家人都死在艾雷修斯引发的战乱中。成为孤儿的罗格纳后来被佣兵团收养，总算找到了新的“家族”。但是，在被王国雇佣之后的一次“新型ARM试验”中，罗格纳的佣兵伙伴全都变成了僵尸，而元凶正是由王国武器商人研发出来的黑色ARM。而刚才佣兵队长拿出的正是这种ARM。众人听完备感震惊，突然想到王国可能是故意让黑色ARM在战斗中流向反王国佣兵团，急忙赶回了沙尘的玫瑰镇。可是，镇上对罗格纳心存怀疑的佣兵们听不进众人的劝告，反倒认为众人要和镇子为敌，纷纷拿出了从王国手中“夺来”的黑色ARM。结果，镇上的佣兵就在克拉莉沙等人的眼前化作了不死的怪物。

CHECK!

在沙尘的玫瑰切石场中与老人对话，然后前往坏死的台地发生事件，最后再次进入沙尘的玫瑰发生战斗。

BATTLE!

成功条件 击退所有敌人。

失败条件 任一住民被打倒，或者己方角色全部被打倒。

这一战的敌人同样都是不死系，使用净灵使（**セイクリッドセイバー**）的“**スティグマ**”对付就行。不过由于这一战要保护住民，最好能分出一名角色专门为住民回复。如果想提高战斗效率，依然可以使用幻音师（**ファンタスティカ**）的原创技“**ラッシュ**”，让复数名装备了幻音师原创技的净灵使出击，就可以大大减少住民受到的威胁。



小镇上的战斗结束了。住民们平安无事，但佣兵们全部身亡，克拉莉沙陷入了深深的悲伤中。不过，这次事件也进一步加深了众人打倒元老院的意志。看到克拉莉沙真心为了民众，不惜推翻艾雷修斯王室的决心，罗格纳决心追随空白画架，直到取得胜利为止。

Act.2-1

一行人沿着野地进军，来到畏怖之渊（**畏ろしヶ渊**），迎头遇到了阻击部队。这支部队是治安警备团中的精锐，带队的人曾经是罗格纳的战友。可如今元老院许诺，只要收拾了“空白画架”，就能给与这些佣兵王国公民权，于是，这群久在他乡漂泊的人为了得到新的“故乡”而拦到了克拉莉沙等人的面前。由于怀着各自的理想，两

拯救民众的信念在征途中坚定

下各不相让，只得在潜伏着魔兽的沼泽中动起手来。

BATTLE!

成功条件 击退博加诺伊（ヴォジャノーイ）以外的敌人。

失败条件 己方角色全部被打倒。

进入第二章后，敌人的等级一下子提升了很多，需要注意。在这一战中，只要己方有人进入沼地，沼泽魔兽博加诺伊就会使用敌我不分的范围技，围攻非常困难。不过，己方也可以反过来利用这一点，将敌兵引入沼泽再让博加诺伊用范围技攻击，可以形成有效的打击。只要打倒博加诺伊以外的所有敌人就可以胜利。需要注意的是，打倒4名敌人后，敌方还会出现4名援军。

Act.2-2

在通过了敌人用古代机关封锁的关卡后，空白画架的成员已经接近了王都最后的关卡——拉萨罗姆要塞（ラサロム寨）。看到即将重返王都，拉普莱娜不禁怀念起拉斯尼尔（ラスニール）国王来。拉普莱娜对克拉莉沙说，老王拉斯尼尔是个勇于革新的君主，在任二十年间，改变了艾雷修斯以战争为本的面貌，实行鼓励经济，重视民众的政策，打破了贵族与平民的壁垒，使国家获得了短暂的宁静。但另一方面，老王的做法也招来了很多旧势力的怨恨。克拉莉沙担心自己会不会因为假扮公主而受到拉斯尼尔国王的嗔怪，但拉普莱娜笑着说，国王一定会和克拉莉沙意气投合的。

BATTLE!

成功条件 击退所有敌人。

失败条件 己方角色全部被打倒。

比较考验玩家部队编成能力的一战。己方角色必须登上高台踩下开关，但其中两个开关只有装备了护卫（エスコートベッセル）职业专用防具的角色才能踩动。另外，即使踩下开关使地板下降，也只有CLM值达到3以上的角色才能爬上高台。另外，当打倒5名敌人后，己方背后还会出现援军，战斗力也不能疏忽。大致来说，己方需要准备2名装备护卫防具踩开关的成员，2名CLM值3以上清扫高台用成员，以及两名对付援军用的战斗主力。战斗开始后，先按下开始位置附近的开关放下升降台，让登高台的成员乘上去。然后再让装备了护卫防具的成员踩下后面的两个开关，把另一边的升降台放下来即可。另外，本场战斗的敌人会使用回复技，应当集中攻击，各个击破。

Act.2-3

来到拉萨罗姆要塞准备进行攻坚的众人因为大意而中了敌人的毒气陷阱，陷入非常危险的境地，多亏离队侦查的菲亚斯及时赶回才化解了险境。在艰难攻克了要塞之后，众人来到了由王国骑士团团长——也就是雷宾的家族管理的要塞武器库中。这里有新型的ARM下载终端，但由于有了黑色ARM的先例，尝试使用这个终端有很大危险。雷宾内心知道自己的父亲艾森（アイゼン）团长是个正直的武人，决定由自己来进行试验。试验的结果平安无事，却



着实让克拉莉沙和拉普莱娜担惊受怕了一番。

BATTLE!

成功条件 击退所有敌人。

失败条件 己方角色全部被打倒。

本场战斗开始时，己方全员陷入"失落（やるせない）"状态，无法使用原创技。目前没有可以治疗这种状态的道具，只能暂且先向上攀登。当己方成员攀登到高度14h左右时，菲亚斯出现。菲亚斯专用职业的原创技"マリスドロウ"可以将周围角色的不良状态吸收到自己一人身上，让全员靠近菲亚斯后使用这一技巧就可以恢复正常战斗力。打倒1名敌人后，敌方会出现6名援军。

本场战斗结束后，转职选项中增加先锋（アサルトバスター）、玄术师（エニグマンサー）、射手（ストライダー）和投术师（グラブデュエリスト）职业。

Act.2-4

克拉莉沙和伙伴们终于来到王都艾伦西亚（王都エレンシア）的圣天门前，漫长的征程到达了最后关头。面对守备森严的大门，拉普莱娜定下了佯攻之计。在空白画架猛烈的进攻下，守备队长果然中计，打开城门准备重整战力，却被众人趁机冲进了王都内部。

CHECK!

进入王都艾伦西亚（王都エレンシア）之后就会有一段时间不能使用商店，而且也不能回到王都以前的地方，因此进入前要先做好准备。

BATTLE!

成功条件 所有己方角色到达指定区域，或者开门之后击退所有敌人。

失败条件 己方任一角色被打倒，或者开门前击倒任一敌人。

为了打开城门，必须将3名敌方角色的HP降至20%以下。但是，只要其中有人被击倒就会GAME OVER。因此，攻击前应当仔细确认伤害预测以进行精确调节。开门之后敌方出现5名援军，此时需要选择突破或者歼灭。虽然胜利条件上没有写明，但任一个胜利条件都需要在门开后90回合内完成，否则一样会失败。相比较而言，选择歼灭敌人会更简单一点。

Act.2-5

在雷宾的带路下，众人从小路直奔王宫。一队警卫团在半路上布阵进行截击，并企图利用重力操作装置妨碍众人的行动，可结果却适得其反，警卫团沉重的装备在重力下无法正常行动，被空白画架的成员陆续击破。众人逐渐向王宫逼近。

战斗中，罗格纳问拉普莱娜元老院为何不采取直接弑君夺权的做法，拉普莱娜说，突然的政变后很难管理国家，元老院大概是想将老王慢慢害死后，再扶植感情上存在缺陷的第二公主卡蒂娜（カティナ）成为傀儡政权，以达到不动声色地接管国家的目的。众人正说话间，菲亚斯突然发现一个事先隐蔽起来的警卫正将炸弹掷向众人。情急之下，菲亚斯顾不得说话，猛然冲上前去。

一阵剧烈的闪光过后，众人睁开双眼，却看到一位全身由钢铁构成的骑士护在菲亚斯的身前……

BATTLE!

成功条件 击退所有敌人。

失败条件 己方角色全部被打倒。

这一战中应该巧妙利用场景中的重力脉冲器（グラヴィティパルサー），启动这个装置之后，敌我方所有角色的WGT值全都变成4倍，此时使用投术师（グラブデュエリスト）的原创技"バスタースロー"可以迅速打倒敌人。因此，战斗前应当在队伍中多准备几名投术师。不过，WGT增加后VP的消耗速度也会提高，因此应当选择WGT较轻的装备。

Act.2-6

看到突然出现的钢铁骑士——巨像兵（ゴーレム），克拉莉沙吃惊非小。因为，巨像兵正是自己母亲毕生寻找的"记忆的遗迹"中记载的传承之一。然而，这个失落文明的产物却如此堂而皇之地出现在了这里。

巨像兵一击打倒了偷袭的警卫。这时，一个人影从巨像兵身后闪出。来者名叫拜斯海特（ヴァイスハイト），这个名字并非本名，而是这家代代在暗中支援艾雷修斯王室的武器商人的沿用称号。拜斯海特似乎对菲亚斯有某种异样的执着，也正是因此才让巨像兵替菲亚斯挡下了炸弹，可菲亚斯却并不认识此人。拜斯海特也不多做解释，一声令下，巨像兵调转攻击目标向众人袭来。

BATTLE!

成功条件 击退敌方角色阿斯加尔斯（アースガルス）。

失败条件 己方角色全部被打倒。

巨像兵阿斯加尔斯拥有使周围HEX中角色受到9999点伤害的必杀技"バリアストーム"以及让自身在一回合间不受任何伤害的防御技"诸神の寨"。不过，这些都是消耗MP的技巧，只要用幻音师的原创技"フィブルマインド"将阿斯加尔斯的MP降成0就没有威胁了。在阿斯加尔斯的MP变成0之前，可以先用"スローダウン"或"シャットアウト"等技巧防止其接近。阿斯加尔斯具有机械属性，拉普莱娜的"ライトニング"和机工师的スパナ系装备都能对其造成有效伤害。

Act.2-7

众人和巨像兵缠斗半晌，总算艰难取胜。此时，拜斯海特说出了元老院真正的计划。沙尔特鲁茨议长准备用另一件古代传承"尘杀炸弹（グラウスヴァイン）"——也就是古战争中的"毁灭性武器"摧毁王都，而拜斯海特只是来拖延时间的。拜斯海特用异样的目光盯着菲亚斯，并说炸弹就设置在王都的凯旋广场上，随后就消失了。众人来不及细想，急忙向广场赶去。

凯旋广场上，尘杀炸弹的召唤还没有最后完成。众人决定破坏召唤装置阻止爆破。可是，王国警备队的主力阻挡了众人的去路，而带队的人，正是手持克拉莉沙母亲用过的魔剑的鲁帕特。

BATTLE!

成功条件 破坏所有动力碑，或者击退所有敌人。

失败条件 回合数到达60，或者己方角色全部被打倒。

敌人有11名之多，其中还包括实力非凡的鲁帕特，想全歼敌人非常困难，用破坏动力碑的方式胜利比较简单。但即使如此，60回合的时限还是非常紧张，应该编成MOV和RES较高的团队，并且积极利用远程武器作战。

Act.2-8

在克拉莉沙等人的奋战下，召唤装置被破坏了。占据优势的众人正准备集中收拾鲁帕特率领的警卫团，沙尔特鲁茨议长却和手下挟持着拉斯尼尔王出现在广场上。见到元老院搬出国王作为人质，众人感到愤怒异常，却又不敢轻举妄动。在沙尔特鲁茨的威胁下，克拉莉沙将手中的魔枪扔在了地上。沙尔特鲁茨见人质计策成功，当即命令手下的警卫捡起魔枪杀掉"公主"。可是，警卫扣动扳机后却不见魔枪发射。就在沙尔特鲁茨和手下感到惊异的一瞬间，拉斯尼尔王突然甩开挟持自己的警卫，并飞起一脚，

将魔枪向克拉莉沙的方向踢去。克拉莉沙接住魔枪，枪口立刻闪出了耀眼的光辉。在克拉莉沙的射击掩护下，众人保护拉斯尼尔王逃离了广场。

众人将拉斯尼尔王暂时藏在一座隐蔽的民居中。罗格纳趁众人不备时，拿着从被打倒的警卫身上捡来的炸弹闯进了老王所在的房间，准备完成自己的复仇。可是，面对这名不速之客，拉斯尼尔王却没有惊慌的神色，反倒流露出了沉重的忧国之情。言语间，罗格纳发现老王对破坏“旧艾雷修斯”的执着竟然比自己还要强烈，复仇的意义开始模糊起来。变得不知究竟如何做才是正确的罗格纳终于没有拉响炸弹，沮丧地离开了老王的房间。

克拉莉沙、拉普莱娜和很多拥戴拉斯尼尔王的民众都来探望老王。在简短的会见后，老王提出要和“公主”单独谈话，众人退出了房间。早已看出克拉莉沙并非真正公主的拉斯尼尔王问起克拉莉沙的真名和真意，心中早有准备的克拉莉沙报上了名字，并表示了为民众战斗的决心。老王并没有责怪克拉莉沙假扮公主，反而和克拉莉沙约定，要在一切都结束之后，听克拉莉沙讲述自己的身世。

为了彻底摧毁尘杀炸弹，空白画架的成员们再次来到凯旋广场，看到了沙尔特鲁茨、拜斯海特和鲁帕特。已经再次完成召唤装置的沙尔特鲁茨放言，2分40秒后炸弹就将爆炸。随后，拜斯海特召唤出一大群不死者挡在召唤装置



前，三人就一起消失了。

面对不断出现的不死者和坚固的召唤装置，众人陷入了山穷水尽的地步。正在此时，拉斯尼尔王突然出现，用惊人的力量打散不死者，冲到了召唤装置近前。然而，拜斯海特的巨像兵却突然出现，挡住了老王的去路。无法对召唤装置进行直接攻击的老王从怀中取出了罗格纳方才留在房间里的炸弹，命令克拉莉沙用魔枪引爆炸弹，炸毁召唤装置。克拉莉沙不忍老王自我牺牲，迟迟没有动手的勇气。老王告诫克拉莉沙不要忘了为民众而战的信念，并表示将王国托付给空白画架的人们，以及“自己眼前心爱的女儿”。随后，老王高高举起了手中的炸弹。

在召唤装置即将发动前的一瞬间，克拉莉沙扣响了魔枪的扳机……

BATTLE!

成功条件　阻止尘杀炸弹（**グラウスヴァイン**）召唤，或者击退所有敌人。

失败条件　回合数到达40，或者己方角色全部被打倒。

本场战斗的两个胜利条件基本上是无法完成的，每打倒一名敌人都会出现援军，召唤装置也无法通过攻击破坏。实际上，失败条件中的“经过40回合”才是真正的胜利条件，到达40回合后会发生事件并直接完成任务。因此，这一战完全不用进行战斗，只要拖回合就行了。

Act.2-9

老王的身影在闪光中消失，召唤装置也被摧毁了。众人连悲痛的时间都没有，迅速向王都外撤去。拉普莱娜的神情显得有些异样，但并没有人发觉。

众人一路逃到了城门前，却被鲁帕特迎头挡住。就在鲁帕特准备下杀手之时，雷宾的父亲艾森率领被元老院故意调离王都的骑士团赶回，表示要支援归国的公主。被逼入了绝境的鲁帕特甩出了最后的王牌——在所有人面前公开了克拉莉沙的真实身份，并指责克拉莉沙是杀死拉斯尼尔王的凶手。包括雷宾和艾森在内的所有人都陷入了惊愕之中。不敢相信事实的雷宾突然推开骑士们向城外冲去。在拉普莱娜的授意下，克拉莉沙等人也随后冲出了城。可是，拉普莱娜自己却并没有迈动脚步。

BATTLE!

成功条件　所有己方角色到达指定区域，或者击退所有敌人。

失败条件　回合数到达99，或者任一己方角色被打倒。

本战的地图形状细长，起始位置距离通过位置距离颇远，不使用MOV最高水平的角色回合数肯定不够用，最好让己方全员转成先锋（**アサルトバスター**）职业。由于只需要直线移动，先锋的强大线移动能力可以得到最大限度的发挥，除普通移动之外，还可以使用原创技“**スラストチャージ**”边移动边进行攻击。

Act.2-10

冲出王都的众人好不容易逃进了山中，大家脸上都写满了疲惫的神色。克拉莉沙在一连串打击之下显得茫然自失，雷宾因为突然知道眼前的少女并不是公主而有些不能接受，罗格纳则对老王嘱托自己“破坏并保护艾雷修斯”的话难以理解。再加上担心着没有逃出来的拉普莱娜，整个“空白画架”陷入了低沉的情绪中。不过，目前众人还没有脱离危险，不能再次多耽搁。菲亚斯提议到山脉另一边的小镇阳光山坳（阳光**のレファーズコナー**）中躲避，众人默默地上了路。

可此时，元老院派出的追杀者出现在了众人面前。这些特殊民族的士兵装扮古怪，擅长各种辅助系法术，更可怕的是，他们有自由操纵魔兽的能力。领队的是一位皮肤黝黑、沉默寡言的年轻女子，在她的强力魔兽面前，众人感到难以抵挡，多亏罗格纳靠着佣兵的知识拆断山涧上的铁桥，众人才算摆脱了追兵。



BATTLE!

成功条件　击退所有敌人。

失败条件　己方角色全部被打倒。

敌人主要使用毒及最大HP减少等状态异常攻击，直接攻击并不强烈，只要带上状态回复道具就没问题。应该优先击倒会使用回复的“化物缫り”级魔兽。山上的魔兽**タラスク**具有“坚硬”特性，可以先用投术师（**グラブデュエリスト**）的“**バスタースロー**”将其掷到山下，这样可以对其造成致命伤害。

BATTLE!

成功条件　击退敌人塔拉斯克王三世（**キングタラスク**三世），或者起动所有开关。

失败条件　任一己方角色被打倒，或者任一敌方角色过桥。

本战中敌人的能力较高，选择起动开关的胜利方式要简单一些。此时不妨只让强制出击的罗格纳一个人进行战斗，只要转职成RES和MOV都比较高的巡游者（**ワンダーシーカー**）沿崖边移动，且不停留在敌人附近的话，敌人就不会追来，到桥对岸打开三个开关就胜利了。如果选择打倒敌人，则应该先将黝黑的女子（黒**ずくめの**女性）引过来打倒，再对付塔拉斯克王三世。如果觉得敌人太强，可以先用“**フラジャイル**”等技能进行弱化。

Act.2-11

在阳光的山坳镇上，克拉莉沙正式对雷宾和罗格纳表明了自己真正的身份，请求得到二人的原谅。二人都表示需要独自思考一下。面对沮丧的克拉莉沙，菲亚斯表明了会始终陪伴并保护克拉莉沙的意愿，并让克拉莉沙不要忘记将视线投向未来。听着菲亚斯的话，克拉莉沙感到了心安。可是，此时的菲亚斯却想起了很久以前的往事。

雷宾和罗格纳在思考了很长时间之后回到克拉莉沙面前，表示要继续追随“空白画架”，将这支部队的信念贯彻到底。在大家的鼓舞之下，重新振作起来的克拉莉沙让大家从此之后以本名相称，并决定以“真实的自己”重返王都，解救拉普莱娜和民众们。

CHECK!

进入阳光的山坳（阳光**のレファーズコナー**），在各处与人反复对话，之后前往黄昏邻近的溪谷进入战斗。从这时开始可以进行断绝颇久的道具补充，一定不要忘记。

BATTLE!

成功条件　击退所有敌人。

失败条件　己方角色全部被打倒。

一开局就是乱战，应该选择DEF较高的职业参加战斗，以免在敌人的围攻中出现险情。这一战的场景中央有深渊，可以用护卫（**エスコートベッセル**）的原创技“**ヘヴィストライク**”把敌人打下去，这样战斗会简单许多。

Act.2-12

再一次摆脱古怪追兵们的截击后，克拉莉沙等人向着圆谷（**サークルバレー**）的方向迂回进军。在狭窄的山道上，众人突然遇到了一辆王国贵族的马车，马车中坐着一个肥胖的妇人。雷宾一眼认出，来者正是元老院的首脑之一，守护兽修道院院长埃格拉拉格（**エグララグ**）。正在匆匆赶路的埃格拉拉格没想到会与空白画架狭路相逢，慌乱之下急忙命卫队出击，可卫队却不是克拉莉沙等人的对手。陷入危机的埃格拉拉格作出一副可怜相，称自己是“争端的受害者”，请求众人饶过自己。看着眼前这名贵族的丑恶之态，罗格纳终于从内心感受到了拉斯尼尔王嘱托的分量，带着怒火作出了和王国元老院对抗到底的宣言。

恰在这时，古怪追兵又一次出现。克拉莉沙等人正准备迎战追兵，一阵光芒闪过，拉普莱娜出现在大家面前。对拉普莱娜的突然归来，众人都感到很惊讶，但当务之急是战斗，也就没再多问。埃格拉拉格则趁乱爬上马车，一溜烟逃掉了。

BATTLE!

成功条件　击退所有敌人。

失败条件　己方角色全部被打倒。

比较考验玩家综合实力的一战，场景大部分是没有地形起伏的平地，敌方人数众多，职业也很复杂，贸然冲入敌阵很容易被围攻，风险不小。以咒文使（**スペルキャスター**）为主力以逸待劳各个击破是比较稳妥的战法。

BATTLE!

成功条件　击退所有敌人。

面对逝者临终托付的重责大任
唯一的支撑就是寻找光明的信心

失败条件 己方角色全部被打倒。

敌方的魔兽通常攻击威力惊人，并且会使用能造成睡眠状态的法术，场景中还设了很多陷阱，近距格斗对我方非常不利。这一战的场景一面都是高崖，很适合射手（ストライダー）发挥，而且射手还具有解除陷阱的能力。只要让己方的数名射手占据制高点，然后让其余同伴将敌人诱到崖下集中射击就能轻松取胜。

Act.2-13

拉普莱娜告知众人，自己是在第二公主卡蒂娜的协助下才逃出王都的。克拉莉沙见空白画架的成员重新集齐，感到非常高兴，正准备继续进军，拉普莱娜却做出了不去王都的判断。从埃格拉拉格的话中，拉普莱娜判断真正的阿雷克西亚公主很有可能还活着被监禁在某个地方。拉普莱娜拿出了卡蒂娜交给自己的一个ARM，说这是阿雷克西亚公主使用的东西。克拉莉沙见状，请求拉普莱娜将ARM交给自己保管，并说想亲手将它交给阿雷克西亚。

怀着一缕希望的众人沿着埃格拉拉格来的方向找到了珊多姆修道院院址（サンドーム修道院址）。这里已经是片荒凉的废墟，却不知为何设有魔兽的召唤陷阱。感到"此地无银三百两"的众人决心在此仔细搜索一番。

BATTLE!

成功条件 击退所有敌人。

失败条件 己方角色全部被打倒。

本战的敌人都是不死系，除了拥有"疾病（病气）"的状态攻击外，还会地下潜行的特技，行动神出鬼没。除了继续使用净灵使（セイクリッドセイバー）的原创技进行攻击外，还可以用投术师（グラブデュエリスト）的技能将敌人强制扔到砖地上，降低敌人潜行的能力，便于围攻。

Act.2-14

克拉莉沙等人穿过遗迹的秘密通道来到地下，惊奇地发现这里竟然是一个遍布溶岩的迷宫。众人击倒守护魔兽来到迷宫的深层，却又一次发生了不明原由的地震。地震的威力震塌了克拉莉沙脚下的桥梁，克拉莉沙就这样在众人眼前消失在灼热的溶岩中……

BATTLE!

成功条件 击退所有敌人。

失败条件 己方角色全部被打倒。

这场战斗的场景中很多地方都是溶岩地形，在上面待机就会受到伤害。玄术师（エニグマンサー）的个人技"レビテーション"可以防止地形伤害，可以考虑利用。击打灵点开关可以改变场景中灵点的属性，之后只要用地力师（ジオニックルーラー）的"リブレイス"等技巧将敌方魔兽强制移动到弱点属性的灵点上就能直接击倒。另外，对应地方弱点属性使用魔法攻击也很奏效。另外，当己方角色接近灵点开关时会有不死系的敌方援军出现。

Act.2-15

朦胧中，克拉莉沙想起了和菲亚斯初遇时的往事。当时，克拉莉沙和母亲梅里莎（メリッサ）在旅途中意外救下了携带着魔剑"イスケンデルベイ"的菲亚斯。菲亚斯见梅里莎能够使用魔剑，非常惊奇，便将魔剑托付给了母女二人。梅里莎收下了魔剑，但提出一个条件，就是让菲亚斯和二人同行……

醒来的克拉莉沙发现自己被困在机关陷阱之中。利用魔枪的力量，克拉莉沙艰难地破解了陷阱，来到迷宫最深处，果真看到了被埃格拉拉格囚禁在此的阿雷克西亚公主，而阿雷克西亚公主也早就从埃格拉拉格口中得知了克拉莉沙的事。两位相貌完全相同的少女没有用过多的言语，就已经了解了彼此的心意。克拉莉沙从牢狱中救出了公主，二人一起向外逃去。可是，迷宫中布满了埃格拉拉格的陷阱。面对被溶岩陷阱所困的克拉莉沙，阿雷克西亚公主毫不犹豫地割下了自己的长发……

BATTLE!

成功条件 启动所有开关。

失败条件 回合数达到17，或者己方角色全部被打倒。

解谜型版面，能出击的只有克拉莉沙一人，需要在17回合内击打开关，将所有开关变成蓝色。用克拉莉沙的专用职业蒲公英（ダンデライオン）配合专用装备"シュトラルゲヴェエイア"就可以完成任务，基本上只要沿着传送点前进，每到一处落脚点后把魔枪能打到的开关全部打开就可以。被别的开关挡住的开关可以利用原创技"シューティングハウル"打到。需要注意的是，最初的开关不要原地射击，要在移动到传送点的同时射击，这样可以节省至少一回合来打开最后落脚点上的宝箱。

Act.2-16

用阿雷克西亚公主的长发当作绳索，克拉莉沙逃离了溶岩陷阱。看到公主的气度，克拉莉沙坚定了和公主一起战斗的信心。二人逃出遗迹之外，可埃格拉拉格已经带领手下包围了修道院。千钧一发之际，克拉莉沙将卡蒂娜交付的ARM掷向公主。一阵闪光之后，全身银甲，手持利剑的阿雷克西亚在众人面前出现……

BATTLE!

成功条件 击退所有敌人。

失败条件 己方角色全部被打倒。

阿雷克西亚首次出战。敌兵职业以咒文使和射手为主，都擅长远程攻击，需要时刻注意敌人的射程。不过，这一战中敌方并不会主动进攻，只要一点一点推进就没有危险。

BATTLE!

成功条件 击退所有敌人。

失败条件 己方角色全部被打倒。

己方其他成员到来后开始第二战。克拉莉沙和阿雷克西亚被隔离在敌阵的对面，需要尽快过去支援。话虽如此，但敌人的前线部队依然不主动推进，只要下方的同伴从右路直线向上，在回合之前基本上没什么危险。敌方的主力是防御力很高的圣骑士和护卫，用魔法攻击会轻松一些。当敌人只剩4名时会在下方同伴的起始点出现5名援军，援军中的两名玄术师会使用强力的范围技，围攻时一定要留意，以免遭到重创。

~ Act.3 ~ 受托的过去与追寻的未来

在赶来救援的同伴们的奋战下，埃格拉拉格的私兵团被彻底打败，但埃格拉拉格本人又一次趁乱逃脱。见到久别重逢的真正公主，拉普莱娜显得非常高兴，当初一直将克拉莉沙当成公主的雷宾此时却有些不知该怎么对待。

听拉普莱娜讲完目前王国的状况后，众人得知元老院马上就要通过守护兽交感仪式"柩牙之仪"扶植卡蒂娜登上王位，以此得到把持朝政的目的。公主认为，必须在仪式之前救出卡蒂娜，否则整个王室都将成为元老院的道具。

Act.3-1

众人一路进军，到达孤寂的溪畔（心寂しき水瀬），那种奇特的追兵又出现了。阿雷克西亚说，这些战士来自魔兽使（ゾートロア）族，这是一种拥有操纵魔兽力量的神奇民族。众人打倒了眼前的敌人，却发现更多的敌人已经完成了包围，曾经在铁桥上见过的黑皮肤女子陪伴着一位全身缠满绷带的古怪老人也出现在山上。老人似乎是魔兽使们的首领，黑皮肤女子替老人传话说，他们是为了完成某种悲愿才与元老院结盟，为了完成任务，一定不能让空白画架的成员活着离开。此时，原本平静的山谷中突然刮起了暴风雪。对敌人的神奇力量感到震惊的众人不敢怠慢，急忙准备迎战。

BATTLE!

成功条件 击退所有敌人。

失败条件 己方角色全部被打倒。

本战的敌人依然是魔兽使"化物绿り"和魔兽，其中要特别注意的是魔兽"マルコキアスバンプ"。如果近身攻击这种魔兽，它会使用吸收攻击者大量HP的招数来反击，可谓得不偿失，应当在其靠近前用远程攻击集中击倒。

BATTLE!

成功条件 击退所有敌人。

失败条件 己方角色全部被打倒。

这一战虽然没有魔兽，但敌方的"爪牙众"拥有各种魔兽的招式和特性，攻击之前应当先仔细查看敌人的能力。不过，这些敌兵虽然继承了招式和特性，却没有继承魔兽的魔法耐性，根据属性弱点使用魔法可以比较简单地击倒。另外，这个场景中有悬崖，可以让射手（ストライダー）居高临下攻击崖下的敌人。

Act.3-2

全身缠着绷带的老人——魔兽使族长派多拉斯（パイドラス）通过身边的黑皮肤女子切尔（チェル）告知众人，魔兽使族是曾经被艾雷修斯王国灭国的民族。元老院承诺，只要收拾空白画架，就可以将祖国的领地归还给魔兽使族人。闻听此言，罗格纳不禁对派多拉斯怒喝起来，说用这种方式取回的"祖国"毫无意义。听到同是亡国之人的罗格纳的话，派拉多斯和切尔陷入了沉默，暂时撤退了。

在山村的旅店休息时，克拉莉沙单独找到阿雷克西亚公主。在旅店外的街道上，克拉莉沙说出了拉斯尼尔王殒命的经过。阿雷克西亚听完，沉默许久，然后抬起了头。令克拉莉沙意外的是，对于老王的死，阿雷克西亚并没有发出半句责怪，反而对克拉莉沙代替自己承担了老王最后的重托表示道歉与感谢。受到感动的克拉莉沙不知该说什么



才好，但公主的表情却突然变得严肃起来——不知什么时候，敌人悄悄地将二人包围了。

击退了突袭的切尔后，克拉莉沙重新对阿雷克西亚提出，希望继续由自己指挥空白画架。公主感受到克拉莉沙贯彻自己信念的意志，同意了克拉莉沙的请求，并表示自己将代表艾雷修斯王室向空白画架提供全面支援。

夜深了。旅店中一片静寂，只有阿雷克西亚的房间中传出悲痛的抽泣之声……

CHECK!

在静寂的雪山村（静かに白きクレスタベルデ）酒场中和老板、服务员对话后发生事件，进入战斗。

BATTLE!

成功条件 击退所有敌人。

失败条件 己方角色全部被打倒。

这一战只有克拉莉沙和阿雷克西亚出战，敌人是4位魔兽使和4只魔兽，但实力并不强。敌人位于场景的四角，只要一上来先往其中一个角落移动就能避免围攻，之后各个击破就可以了。攻击时，要先打倒会使用回复技的魔兽使。

BATTLE!

成功条件 击退所有敌人。

失败条件 己方角色全部被打倒。

只要不靠近上方，切尔和专属的强力魔兽塔拉斯克王三世就不会发动攻击，可以先专心对付其余敌人。魔兽"变异茸"会使用混乱状态技，陷入濒死时还会自爆，是讨厌的对手，应当迅速清掉。干

掉切尔和塔拉斯克王以外的所有敌人时，敌方会出现8名增援。对付切尔和塔拉斯克王时，应当先将耐久力相对较低的切尔引出来打倒，然后再用联合战技干掉行动缓慢的塔拉斯克王。

Act.3-3

前往举行“柩牙之仪”的守护兽神殿途中，众人在舞动冰刃的冻原乡（冰刃の舞う冻原乡）第三次击退了切尔的袭击。罗格纳正劝切尔不要当他人的战争道具，族长派多拉斯带人出现。罗格纳当即对派多拉斯发动攻击，却被一个突然出现的人挡了下来。见到来者，大家都吃了一惊，因为来的人正是武器商人拜斯海特。

BATTLE！

成功条件　击退敌方角色切尔（チェル）。

失败条件　己方角色全部被打倒。

敌人中有三只强力的沼泽魔兽，如果受到它们的干扰，很难专心对切尔发动进攻。场景中有很多冰柱，用魔法“ファイア”攻击后会变成无法通行的冰块，用魔法配合“オブジェアタック”可以封锁住魔兽前进的道路，之后集中攻击切尔就行了。当然，如果觉得实力足够，也可以选择慢慢把沼泽魔兽打倒，因为距离较远时切尔是不会主动进攻的。

BATTLE！

成功条件　击退敌方角色拜斯海特（ヴァイスハイト）。

失败条件　己方角色全部被打倒。

敌方只有拜斯海特一人，但他的攻击射程长且威力巨大，一击就能使我方一名成员陷入濒死状态。己方成员最好



全员都准备回复HP的手段，一旦受到攻击立即回复，然后其余的人发动联合战技进行攻击。

Act.3-4

被打败的拜斯海特在怪异的笑声中倒下，随后化作一阵光芒消失了。切尔和派多拉斯也默默离去。众人捉摸不到拜斯海特的真意，只得先继续自己的旅程。

在守护兽神殿前，众人将守护的警卫队打得节节败退。从警卫队的言语中，拉普莱娜觉得元老院似乎还没有得知真正的阿雷克西亚已经归来的消息，也就是说，埃格拉拉格因为某种原因，并没有将这个信息透露给议长和鲁帕特。看出元老院内部存在嫌隙的拉普莱娜决定将计就计……

BATTLE！

成功条件　击退所有敌人。

失败条件　己方角色全部被打倒。

敌方的射手居高临下，其射程和威力对我方威胁很大。利用巡游者（ワンダーシーカー）职业的原创技“チェンジ”可以将地图上的MP回复宝石变成落脚点，让己方角色迅速冲到敌方射手近前。不过，即使用了这种方法，也要CLM值较高的角色才能攀上去，选择职业时应当注意这一点。

Act.3-5

众人来到了正在执行“柩牙之仪”的祭坛，沙尔特鲁茨议长、埃格拉拉格和鲁帕特都在这里。没把“假公主”放在眼里的沙尔特鲁茨命令鲁帕特开动重力装置，制住了克拉莉沙、菲亚斯、拉普莱娜、雷宾和罗格纳。心中有鬼的埃格拉拉格看出空白画架中少了“某个人”，急忙大声喊起来。议长还没来得及做出反应，“另一个”克拉莉沙突然出现在祭坛对面，开枪破坏了重力装置。

原来，实现藏起来的才是真正的克拉莉沙，最初和众人一起走进祭坛的则是打扮成克拉莉沙模样的阿雷克西亚公主。看到真正的公主出现，议长和埃格拉拉格全都慌了手脚，相互指责起来。情急之下，鲁帕特叫出了治安警备队的主力，准备和空白画架决一死战。

可是，治安警备队并不是空白画架的对手。眼见大事将败，走投无路的埃格拉拉格冲向正在进行仪式的祭坛，强行起动了结束仪式的命令，企图利用卡蒂娜和召唤兽的力量重整局势。伴随着强烈的闪光，祭坛上的卡蒂娜发出了凄惨的叫声。

闪光消失了。可是，一种强烈的邪恶气息却突然笼罩了祭坛。卡蒂娜因为不完整的仪式而造成了魔力的暴走，异形的魔兽瞬间在四周出现。众人用尽全力，总算暂时压抑住了魔力的奔流，恢复了意识的卡蒂娜终于见到了久别的姐姐。可是，这次相见只有短暂的一瞬。疯狂的埃格拉拉格继续通过祭坛向卡蒂娜体内充进了大量魔力。卡蒂娜的体内开始扩散出黑色的波动。就在众人即将被波动吞噬的瞬间，克拉莉沙的魔枪枪身上突然发出了一种奇特的光芒……

BATTLE！

成功条件　击退所有敌人。

失败条件　己方角色全部被打倒。

初期敌人大多是高防御力的护卫和圣骑士，物理攻击不大容易奏效。场景另一边有重力装置，打开之后用投术师（グラブデュエリスト）的“バスタースロー”攻击依然是个好方法。打倒4名敌人后，敌方出现6名援军。援军的位置分散在战场各处，很可能刚一出现就进入白兵战。援军的职业是咒文使和投术师，一定要事先准备对抗这些职业的策略。

BATTLE！

成功条件　将敌方角色卡蒂娜（カティナ）的MP降成0。

失败条件　击退敌方角色卡蒂娜，或者己方角色全部被打倒。

任务的胜利条件是扣去卡蒂娜所有的MP，因此己方全员都应该装上幻音师的原创技“フイブルマインド”。周围的魔兽实力并不强，先清掉也没关系，然后用“フイブルマインド”将卡蒂娜的MP降成0就行了。

Act.3-6

光芒之中，菲亚斯再次想起了往事……

遥远空间中的航行船上，菲亚斯和一名名叫克雷森（クレッセン）的男子发生着激烈的争斗。克雷森讲述着自己的“理想”，但菲亚斯并不认同。就在克雷森持剑袭向菲亚斯时，一位名叫尤莉亚（ユーリア）的金发少女手持魔剑“イスケンデルベイ”挡住了克雷森的剑。菲亚斯见状，命令尤莉亚杀掉克雷森，但尤莉亚却痛苦地扔掉了剑，尤莉亚说，自己只想回到大家友好相处的过去，但菲亚斯大声说，过去是不可能重现的。就在这时，航行船的引擎发生了爆炸，菲亚斯急忙将尤莉亚送上救生艇。就这样，尤莉亚一个人乘坐救生艇冲进了时空的乱流……

从回忆中醒来的菲亚斯发现自己身在距守护兽祭坛很远的山谷中，这里正是当初雷宾给部队命名为“空白画架”的地方。菲亚斯四下寻找，看到空白画架的其他成员也都平安无事，才算放心。想起方才发生的事，众人都对卡蒂娜感到深深的担忧。虽然大家都不明白为什么会被送到了如此遥远的地方，但当务之急是重整旗鼓。于是，众人在珀里阿夏镇整顿一番后重新踏上旅途，却在森林中看到一伙强盗正在威胁一名女子，众人急忙上前。

CHECK！

进入港湾小镇珀里阿夏（浦里ポリアーシャ）发生事件后出镇，进入强盗们的密林（追い剥ぎたちの深森）发生战斗。

BATTLE！

成功条件　击退所有敌人。

失败条件　己方角色全部被打倒。

这场战斗的场景并不大，但敌方在场景的中线处设了禁止通行的法术，无法通过移动过去。己方可以通过地力师（ジオニックルーラー）的“リブレイス”交换敌我位置来杀入敌阵，当然，直接使用远程攻击也是可行的。敌方咒文使的魔法攻击威力颇高，最好优先击倒。

Act.3-7

一番混战后，众人赶走了盗贼。可当看到获救的女性后，克拉莉沙大吃一惊——获救的竟然是五年前被鲁帕特所伤而死去的母亲梅里莎。可是，这个梅里莎并不认识克拉莉沙。众人这才明白，眼前并不是原来的法尔盖亚，众人被传回了“过去的世界”。

众人来到了梅里莎目前下榻的哈尼加镇。梅里莎将找到的矿石送给众人作为谢礼，还为克拉莉沙准备了一套新衣服。由于担心干涉历史带来的影响，克拉莉沙不敢表明身份，只得默默收下了母亲挑选的新装。正在搜寻“丰穰之地”遗迹的梅里莎委托众人一件任务——将自己护送到自己的女儿，也就是“这个世界”里的克拉莉沙所在的王都去。途中，众人又遇到了那伙强盗。

CHECK！

进入铁矿坑哈尼加（铁山坑ハニガー），在酒场中与梅里莎（メリッサ）反复对话，然后出镇诱发事件，转职选项中增加夜行者（ナイトレイダー）、凭魔师（エミュレイター）、突击兵（フェダーイン）和圣骑士（エクスキャバリア）职业。然后进入罪人成队的街道（咎人が队伍を組んだ街道）发生战斗。

BATTLE！

成功条件　击退所有敌人。

失败条件　己方角色全部被打倒。

本场战斗的敌人身上都具备各种各样的防护效果，比如物理屏蔽、魔法反射等，攻击之前一定要仔细查看敌人的资料，以免遭到致命的反击。场景中存在灵点与灵点开关，利用地力师（ジオニックルーラー）的属性攻击是个好办法，因为敌人并没有对付这种攻击的防护。另外，由于敌人平均实力较高，己方依然应当准备尽量多的HP回复手段。

Act.3-8

众人和梅里莎一同来到了王都艾伦西亚。梅里莎对克拉莉沙说，自己作为遗迹研究者所做的研究，所寻找的“丰穰之地”，都是为了在这片可能变得荒芜的土地上给女儿留下“未来的可能性”。

第二天是王都的建国大典，为了庆祝这个世界中的阿雷克西亚公主三周岁和卡蒂娜公主一周岁生日，王都骑士团将要举行阅兵式。可是，克拉莉沙等人却意外听说一些反对拉斯尼尔王治国政策的旧贵族要趁当天夜里发动政变。于是，众人在夜半时分突袭了政变者的集结地。在打散了反乱的王国骑士后，众人意外地遇到了私服出来巡哨的拉斯尼尔王。看到为王国的未来而以坚定信念奋斗的父亲，阿雷克西亚百感交集。拉斯尼尔王离去后，众人决定，为了开创所有人的未来，一定要找出回到原来时空的方法。

CHECK！

在王都艾伦西亚（王都エレンシア）各处与人对话引发事件，最后在酒场与店主对话，选择“はい”进入战斗。

BATTLE！

成功条件　击退所有敌人。

失败条件　己方角色全部被打倒。

这一战的对手都是王国骑士，基本能力颇高。虽然骑士们外表都一样，但其实分别具有不同的职业能力，攻击之前需要先确认一下能力，再分别用不同的攻击方式来对付。

Act.3-9

在第二天的建国式典上，反乱的骑士残党还是袭击了会场。众人虽然打退了第一批袭击者，却有三名恶名昭彰的凶贼趁乱向拉斯尼尔王的王妃和两位年幼的小公主袭去。正在紧急关头，这个世界中年仅三岁的阿雷克西亚胸前的徽章发出了光芒，克拉莉沙手中的魔枪也与之产生了共鸣。在神奇的力量下，众人再一次被抛向未知的地方……

CHECK!

在王都艾伦西亚（王都**エレンシア**）各处和人对话，最后在商店中和梅里莎（**メリッサ**）对话，选择"**はい**"发生事件并进入战斗。

BATTLE!

成功条件　击退所有敌人。

失败条件　己方角色全部被打倒。

让玩家见识夜行者（**ナイトレイダー**）职业实力的一战。夜行者的RES值很高，行动次数非常多，是本作中最强职业之一。敌方的夜行者会频繁使用各种不良状态技，还经常回避攻击，一定要集中火力优先干掉，不然会对我方造成很大麻烦。由于敌方夜行者的WGT比较高，用投术师（**グラブデュエリスト**）的"**バスタースロー**"可以造成有效伤害。后方的王国骑士不会主动攻过来，收拾完夜行者部队后再慢慢打也不迟。

Act.3-10

菲亚斯心中的记忆再度复苏。

尤莉亚的救生艇脱离后，菲亚斯和克雷森在航行船上展开了最后的决斗。克雷森持剑袭向菲亚斯，却被菲亚斯用尤莉亚留下的魔剑打退。菲亚斯在航行船坠毁的最后时刻也乘坐救生艇逃离，航行船的浓烟中只留下了发誓要复仇的克雷森……

菲亚斯猛地睁开双眼，发现自己身处一座奇怪的设施之中。空白画架的成员倒在周围的地上，还没有恢复意识。这时，曾经在雪山之战中消失的拜斯海特突然出现在菲亚斯身后。此时，菲亚斯终于知道，拜斯海特就是不断更换身躯，在时空中等待复仇机会的克雷森。此时，强化版巨像兵和利用"黑色ARM"制造出的不死者军团出现在菲亚斯面前，拜斯海特说，这就是自己的"复仇"。空白画架的其他成员刚刚苏醒，还没搞清楚情况，就被迫陷入了苦战之中。

BATTLE!

成功条件　击退所有敌人。

失败条件　己方角色全部被打倒。

本战中的敌人包括巨像兵阿斯加尔斯和众多不死系敌人。战斗初期，阿斯加尔斯是不会主动下来进攻的，可以先慢慢收拾不死系杂兵。阿斯加尔斯的实力比之前提升了很多，除原来的恐怖招式外，还追加了调整自身数值倾向的"模式转换"。不过，之前的应对方法依然通用，只要先用幻音师（**ファンタスティカ**）的原创技"**フイブルマインド**"将阿斯加尔斯的MP降到0，它就基本没什么威胁了。

Act.3-11

众人战胜了拜斯海特的"战斗兵器"后，拜斯海特忽然带着菲亚斯一同消失了。无处可寻之下，众人只得先寻找逃出设施的办法。

另一边，拜斯海特手持魔剑"**アレイアドレキス**"和菲亚斯对峙着。拜斯海特，也就是当年的克雷森对菲亚斯讲述着自己想继承魔王"贝利亚・鲁戈斯（**ベリア・ルゴス**）"之力，统治故乡埃卢波里亚（**エルウポレア**），而野心却被菲亚斯和尤莉亚破坏的怨恨。从航行船——时空龙机朗巴尔迪亚（**ロンバルディア**）中脱出时，三人全都流落到法尔盖亚世界的不同时空中，而拜斯海特等待了几百年，为的就是找到菲亚斯——菲亚斯是航行船朗巴尔迪亚登录的操纵者，没有菲亚斯的身体情报，拜斯海特就永远无法返回埃卢波里亚。拜斯海特打算夺取菲亚斯的身体，带着几百年间研制出来的新兵器回到故乡，实现自己的武力统治。菲亚斯当然不会允许拜斯海特这样做，在及时赶到的同伴们的帮助下，众人暂时击退了拜斯海特。

BATTLE!

成功条件　所有己方角色到达指定HEX，或者击退所有敌人。

失败条件　己方任一角色被击倒。

想在遍布深渊的地图上穿行，必须用到突击兵（**フェダーイン**）的原创技"**ソーサルアンカー**"。用这个技巧发出锚钩钩住对岸同样高度的铁柱，就可以把自己拉到对岸。另外，站在崖边使用这招钩中对岸的敌人，也可以将敌人直接拉下深渊。这关其实有一个最简单的通过办法，就是只让拉普莱娜一人装备突击兵的技能出击，利用拉普莱娜专用职业的原创技"**ジョウント**"可以直接传送过大部分深渊，完成任务的速度会快很多。不过，无论采用哪种方法，都必须注意敌方魔兽的"失落（**やるせない**）"状态攻击，一旦原创技被封住就不好办了，一定要准备对策。

BATTLE!

成功条件　击退敌方角色拜斯海特（**ヴァイスハイト**）。

失败条件　己方角色全部被击倒。

菲亚斯和拜斯海特的一对一决斗。序盘时拜斯海特的攻击看似很凶，但菲亚斯其实并不会在短时间内被击倒。等级大致相当时，菲亚斯的行动次数是优于拜斯海特的，稳扎稳打，注意回复就可以了。

BATTLE!

成功条件　击退敌方角色拜斯海特（**ヴァイスハイト**）。

失败条件　己方角色全部被击倒。

本场战斗中依然只有拜斯海特一人，而我方是全员上阵。不过，拜斯海特这次会使用一种相当特殊的攻击方式：第一次行动时指定一个目标，第二次行动时向目标移动后发射范围为直线5格的必杀技。必杀技的威力很惊人，除非己方成员的防御水平非常高，否则基本都会被一招干掉。不过根据这招的特性，本场战斗的方法倒也简单。一上来先让己方成员走到场景中央位置待机，等拜斯海特走到中央发动第一次招式后，被指定的目标角色迅速拉远距离并躲到



掩体后面，其余角色包围拜斯海特使用联合战技攻击。只要被指定的目标能逃出拜斯海特的射程，这次必杀技就会被强制取消，之后全员再次接近拜斯海特待机，用这种"捉迷藏"的方式反复几次就能取得胜利。本场战斗应当全员选用RES和MOV都比较高的职业。

Act.3-12

菲亚斯对众人讲述起了自己的过去。

在广袤的时空流中存在着许多平行世界，菲亚斯的故乡埃卢波里亚也是其中之一。魔王贝利亚・鲁戈斯企图用力量征服那个世界，却最终被包括菲亚斯、尤莉亚和克雷森打倒。不过战争结束后，克雷森被邪恶之力所诱惑，企图成为第二个魔王。索幸，阴谋及时被揭露，克雷森也因此被捕。可就在菲亚斯和尤莉亚押送克雷森前往行星看守所时，克雷森逃出了牢笼，也因此才发生了后来的事。

听完菲亚斯的讲述，克拉莉沙不禁为自己的母亲能操纵只有指定者才能使用的埃卢波里亚魔剑感到奇怪。可就在这时，拜斯海特再次出现了。在众人惊愕的目光中，拜斯海特说出了自己数百年来制造并在法尔盖亚世界中传播"ARM"的理由。"ARM"是一种通过向人脑强制输入信息情报来实现能力转换的系统，但同时，它还用另一个不为人知的功能——从人脑中读取来自上古文明的传承。这些人们自己无法察觉的知识通过大量ARM流到了拜斯海特的手中，种种"上古兵器"都是据此发明完成的。同时，克拉莉沙的母亲当年一直在寻找的，也正是这座"记忆的遗迹"。

BATTLE!

成功条件　击退敌方角色阿斯加尔斯（**アースガルス**）。

失败条件　己方角色全部被击倒。



阿斯加尔斯在本战中又多了移动后的范围技，但还是消耗MP的技巧。由于阿斯加尔斯的防御能力再次提升，在将其MP降到0后，己方除了雷属性攻击和联合战技外，也可以考虑使用弱化技能。

BATTLE!

成功条件　击退所有敌人。

失败条件　己方角色全部被打倒。

与12部量产型巨像兵的战斗。护卫（**エスコートベッセル**）的原创技"**ヘヴィストライク**"可以将这些巨像兵直接推到深渊里去，结合投术师（**グラブデュエリスト**）的原创技"**バスタースロー**"可以比较快地结束战斗。如果觉得MP不够用，可以让一名负责通常攻击的成员使用夜行者（**ナイトレイダー**）的原创技"**MPシフト**"来为其余角色补充MP。

Act.3-13

在击倒了拜斯海特的巨像兵队后，拜斯海特再次隐去了身形。菲亚斯一时产生了服从拜斯海特以解救法尔盖亚的想法，但在众人的鼓舞下打消了念头。众人从设施中逃脱，却发现拜斯海特正等在外面的荒野上。无法理解众人如此保护菲亚斯理由的拜斯海特发动了最后的攻击。

然而，拜斯海特还是战败了。不愿放弃野心的拜斯海特提出了最后的"交易"：用"丰穰之地"的情报来交换菲亚斯。可是，克拉莉沙毫不犹豫地拒绝了。克拉莉沙表示，"家族"是不能用来做交易的，而"丰穰之地"的情报，自己可以穷此一生去寻找。就这样，拜斯海特的身形再次化作光芒，消失在了荒野之中。

BATTLE!

成功条件　击退所有敌人。

失败条件　己方角色全部被打倒。

本战的敌人实力并不算强，但地图最上方的角落里有一只特殊的魔兽"**ノットアアヴ**"，其独有特技"永劫回归"会在魔兽自身进行5次行动后强制退回出击画面，也就是说，这只魔兽实际上是一个隐藏的计时失败条件，必须尽快击倒。由于边上还有一位不死者不断提升魔兽的RES值，所以时间刻不容缓。推荐让拉普莱娜使用专用职业的原创技"**ジョウント**"跨过深渊迅速接近魔兽。魔兽的所有数值都只有1，随便用什么招式打一下就能消灭。打倒了魔兽，收拾其它敌人就简单了。

BATTLE!

成功条件　击退敌方角色拜斯海特（**ヴァイスハイト**）。

跨越时空的野心在黑暗中显露
踏向未来的脚步却没有丝毫停息

失败条件 己方角色全部被击倒。

拜斯海特依然使用那招先瞄准再一击必杀的招式，但本次场景中多了很多量产型巨像兵。如果同时与拜斯海特和巨像兵展开战斗，战况势必非常艰难。不过，敌方的这种布置也可以反过来利用。拜斯海特的招式是直线形的，射程中如果有敌方单位则无法发动。因此，我方只要一上来无视巨像兵直奔拜斯海特，巨像兵就会聚拢到拜斯海特附近，此时若己方某个角色被拜斯海特锁定，只要让其躲到巨像兵聚集处后面就安全了。如果实在没有好位置，也可以用“バスタースロー”直接把拜斯海特扔到远处去。拜斯海特的能力值和上一次没什么变化，坚持攻击几轮就能打倒。

～Act.4～ 将疑惑的手伸向明天

时空跳跃之旅的结果，克拉莉沙等人知道了ARM的邪恶本质。不过大家相信，只要人们自身不将“ARM”视作战争的兵器，即使是这样的道具，也依然能用于和平之途。克拉莉沙决定，要改变ARM被野心家利用的现状，并利用ARM寻找到母亲所说的“丰穰之地”。

Act.4-1

众人在商业都市琥珀的圣城（琥珀のサンタニカ）四处打听，得知时间已经回到了卡蒂娜的“柩牙之仪”执行一个月后。强制执行仪式后的卡蒂娜身体似乎受到了损害，而元老院则利用摄政的权力为所欲为。由于此地距离王都艾伦西亚不远，拉普莱娜决定进行闪电战，奇袭元老院的大本营。

众人行军到了沙漠之中，恰好撞到去圣城收取税金的埃格拉拉格。令人感到意外的是，埃格拉拉格这次的护卫竟然就是当初在建国式典会场袭击拉斯尼尔王的凶贼三兄弟——究比亚（ジュピア）、图卢埃诺（トウルエノ）和比恩特（ビエント）。

CHECK!

在琥珀的圣城（琥珀のサンタニカ）各处与人对话，然后出城前往细浪的沙漠（凪の沙漠）发生战斗。

BATTLE!

成功条件 击退所有敌人。

失败条件 己方角色全部被打倒。



凶贼三兄弟首次登场，三人使用连携攻击的战法。老二图卢埃诺（トウルエノ）拥有一击就能打倒我方一人的强力必杀技，大哥究比亚（ジュピア）和老三比恩特（ビエント）则不断为图卢埃诺使用各种辅助法术。本场战斗中敌我双方的距离不远，因此一上来就应当用联合战技强攻图卢埃诺，只留下拉普莱娜在稍远处准备用“リヴァイブ”复活己方被击倒的成员。打倒图卢埃诺后，究比亚和比恩特会转为以魔法进攻，但已经形不成太大威胁了。另外，图卢埃诺的必杀技其实是可以用“ウエポンブロック”和“イリュージョン”等技能防住的，虽然是概率发动，但只要成功一次就能形成不小的优势，不妨在战前为己方全员装备上这类技能。

Act.4-2

众人前进至靴子山（ブーツヒル），与鲁帕特率领的迎击队伍正面相遇，对空白画架的去而复返感到不安的鲁帕特立即命令手下包围众人，但战局依然对治安警备队一方不利。鲁帕特见势不妙，将手下当成挡箭牌，自己逃之夭夭。

BATTLE!

成功条件 击退所有敌人。

失败条件 己方角色全部被打倒。

敌方角色会相互使用辅助技提升能力值，攻击时要针对弱点下手。双方距离较远时，鲁帕特并不会主动进攻，可以先用远程攻击干掉他身边的两名圣骑士。鲁帕特的剑技威力很高，但还没有到一击致死的地步，只要最后形成围攻态势就没有太大问题。不过值得留意的是，鲁帕特有一招“濒死时RES上升”的技能，剩余HP不多时攻击会变得很猛烈，围攻时应当多准备回复HP手段，以免战线被鲁帕特打破。

BATTLE!

成功条件 击退所有敌人。

失败条件 己方角色全部被打倒。

援军登场后开始第二战。这一战敌方虽然没有BOSS级角色，但整体实力较强，凭魔师部队会使用各种强力的干扰技巧，其中还包括石化攻击。由于敌军的RES值普遍较高，如果我方RES值水平低，会被敌方连续行动，比较危险，因此应当选用RES值高的职业出战。“バスタースロー”依然有效，让行动迅速的角色装备投术师（グラブデュエリスト）的原创技后可以有力控制战局。

Act.4-3

在朦胧之森（フラットウッズ），空白画架的成员遇到了下一批前来迎击的对手——切尔率领的魔兽使族。为了夺回自己的家乡，魔兽使族的战士们明知自己成了元老院的弃子，却仍然要拼死一搏。

混战结束了，切尔再一次败在了众人的面前。内心深处对切尔抱有一丝爱慕之情的罗格纳走上前去，劝说切尔不要将自己看作“武器”，要作为一个有真正感情的人而活下去。切尔虽然被罗格纳的真挚所打动，却终于没有鼓起摆



脱束缚的勇气，默默地转身离去了。

BATTLE!

成功条件 击退所有敌人。

失败条件 己方角色全部被打倒。

进入朦胧之森（フラットウッズ）发生战斗。敌方的两只强力魔兽“バイゴエル”一上来会向着场景中的两个灵点进发，它们一旦到达灵点，实力会大幅上升，应当用地力师（ジオニックルーラー）职业确认灵点位置后，使用原创技“シャットアウト”封锁魔兽的行动再进行攻击。当然，用“バスタースロー”将魔兽掷离灵点也是可行的。

BATTLE!

成功条件 击退所有敌人。

失败条件 己方角色全部被打倒。

本战的场景中有4只透明魔兽“ステルスストーカー”。通常状态下，这种魔兽是不能被指定为攻击对象的，需要先用巡游者（ワンダーシーカー）的原创技“ディテクター”把它们扫描出来才能展开攻击。击倒全部魔兽后切尔就会从主动接近并展开攻击，此时应该尽快清掉其余敌人，以集中对付切尔。

Act.4-4

在拉萨罗姆要塞（ラサロム寨），众人再次见到了凶贼三兄弟。抱持着“强者才有贯彻意志的权利”意识的三兄弟使出祖传的秘术和空白画架作战，却再次败北。拉普莱娜告诫三人，如果一切都以武力去衡量，那最后的所谓“强者”只能是孤独一人。背负着众人嘱托的信念，比源于私欲的意志强得多。三兄弟听完，默然而退。

BATTLE!

成功条件 击退所有敌人。

失败条件 己方角色全部被打倒。

凶贼三兄弟再次登场，每人还造出了三个分身。这次三人使用了特殊的法术使本体的DEF和MGR全部接近上限，物理攻击和魔法攻击都很难对其造成伤害。不过，这种法术的副作用是HP值变得很低，只要使用夜行者（ナイトレイダー）的固定伤害技“イノセントブロウ”就可以轻松打倒。需要注意的是，“イノセントブロウ”的使用条件是装备单手近身武器，有些职业装了这个技能也用不了，所以最好还是直接转职成夜行者。分身的HP只有9，而且会随着本体被击倒而消失，不去管也没关系。

Act.4-5

在拉萨罗姆要塞，众人从俘虏口中得知鲁帕特私自从元老院脱逃，准备离开艾雷修斯王国的事。闻听此言，克拉莉沙的脑海中回忆起了五年前的往事。

当时，梅里莎和菲亚斯正带着克拉莉沙走在旅行途中。鲁帕特盯上了梅里莎携带的魔剑“イスケンデルベイ”，便趁克拉莉沙独自外出之机，送给克拉莉沙一支蒲公英，谎称自己是梅里莎的朋友。天真的克拉莉沙将鲁帕特带到了母亲的面前，鲁帕特突然出手夺剑，梅里莎为掩护女儿而受到了致命的伤害。克拉莉沙的魔枪“シュトラルゲヴェイア”在愤怒中觉醒，巨大的威力将鲁帕特吓退。但此时，梅里莎已经回天乏术了。从此以后，克拉莉沙就一直带着魔枪和菲亚斯进行着寻回母亲魔剑的旅行，而克拉莉沙极度厌恶谎言，也是当初留下的悲痛回忆所致。

如今，得知鲁帕特要逃走，拉普莱娜当即替克拉莉沙做出了先绕道追击的决定。在阿特雷吉港，众人截住了还没来得及出航的鲁帕特。多年的追逐，终于到了完结的时刻。

BATTLE!

成功条件 击退敌方角色鲁帕特（ルパート）。

失败条件 己方角色全部被打倒。

进入门户港口阿特雷吉（玄关港アトレイジ）发生战斗。包括鲁帕特在内的所有敌人都会主动向地图中央集结，同时还相互使用各种辅助技巧。如果等敌人聚集起来，战斗会变得麻烦很多，因此己方应该选择RES和MOV较高的职业，一上来就直接冲向鲁帕特，争取在短时间内击倒。战斗结束后，获得剑系武器“イスケンデルベイ”。

Act.4-6

战败的鲁帕特转身要逃，却被阿雷克西亚截住。激烈交锋中，阿雷克西亚的剑和鲁帕特手中的魔剑双双被打落在地。被逼入绝境的鲁帕特猛地拔出腰间的另一把剑，阿雷克西亚却抓起了落在地上的“イスケンデルベイ”。一道闪光之后，魔剑发出了耀眼的光芒，鲁帕特带着惊愕的表情倒在了大海之中。

阿雷克西亚将剑还给克拉莉沙，克拉莉沙却摇了摇头。菲亚斯说，魔剑已经承认阿雷克西亚是自己的新主人。在克拉莉沙的执意相赠下，阿雷克西亚宣誓，一定会将这柄剑用在开拓光明的道路上。

众人来到了王都艾伦西亚，却发现城门无人把守，城内的士兵也陷入了莫名其妙的混乱状态。雷宾的父亲——艾森骑士团长带领手下把守在王宫门前，但艾森眼神空虚，宛如被操纵的木偶一般。众人感到，王都似乎已经发生了异变。

在众人的努力下，骑士们恢复了正常。艾森沉默良久，带着骑士们离开了王都。就在此时，民众们聚集到了王宫门前。看到真正的阿雷克西亚公主，王都的民众们爆发出了热烈的欢呼……

BATTLE!

成功条件　击退所有敌人。
失败条件　己方角色全部被打倒。

敌人是魔兽使族和魔兽，其中还包括塔拉斯克王三世。魔兽使族依然具有各种魔兽的特性，有效的攻击方法各自不同，攻击时应当先查阅情报。初期配置的魔兽和魔兽使被全部打倒时，会分别出现3名敌方援军。

BATTLE!

成功条件　击退所有敌人。
失败条件　己方角色全部被打倒。

本场战斗的敌人一上来就处于全员混乱的状态，己方成员应当尽快撤出混战的区域，等敌方自相残杀后再坐收渔翁之利就可以了。不过，即使在混乱的状态下，敌方的凭魔师还是有很大几率向我方成员发出混乱状态攻击，撤离时一定要快，否则和敌人一起混乱就不妙了。

BATTLE!

成功条件　将所有敌方角色的HP降到20%以下。
失败条件　击退任一敌方角色，或者己方角色全部被打倒。

要求玩家"手下留情"的战斗，敌人是包括艾森（**アイゼン**）在内的7名王国骑士。由于王国骑士防御能力比较高，调整HP并不是太困难。HP成功降到20%以下的敌人不会再对我方发动攻击，所以不用着急，随时参照伤害预测慢慢打就行了。

Act.4-7

建国骑士团"空白画架"终于夺回了王都，但王宫中却没有卡蒂娜和沙尔特鲁茨的身影。一周过去了，克拉莉沙找到忙于政事的阿雷克西亚，希望公主能继续陪同大家一起去寻找卡蒂娜。阿雷克西亚内心虽然非常渴望见到卡蒂娜，却又不忍放下处于王都重建中的民众。此时，拉普莱娜对公主说，救出卡蒂娜并阻止元老院残党的阴谋也是为了王国的臣民。在大家的劝说下，阿雷克西亚终于被说服了。

沿着民众们提供的线索，一行人来到了死者之都修耐尔基亚（死者**の都シュネルギア**）。沙尔特鲁茨赫然在废墟中现身，身边还跟随着不死者的大军。沙尔特鲁茨想利用能操纵不死者的魔书对王国进行反攻，众人当即开战。战势正在难解难分之际，艾森和王国骑士团突然出现。沙尔特鲁茨见局势有变，急忙撤退。阿克雷西亚和雷宾正在为重见艾森而高兴，艾森却突然举起了手中的战盾。

对曾将剑锋指向公主的事感到深深自责的艾森准备在战斗中以死谢罪，但阿雷克西亚却说，只有活着尽到王国骑士的职责，才是赎罪的最好方法。受到感动的艾森率领王国骑士团返回了王都。此时，雷宾在公主和父亲的信念中，隐隐看出了自己应当走的道路……

CHECK!

在阳光山坳（阳光**のレファーズコナー**）的酒场中与人对话，之后出镇进入死者之都修耐尔基亚（死者**の都シュネルギア**）发生战斗。

BATTLE!

成功条件　击退所有敌人。
失败条件　己方角色全部被打倒。

不死系敌人继续使用净灵使（**セイクリッドセイバー**）的"**スティグマ**"对付即可。沙尔特鲁茨（**シャルトルーズ**）具有"**ウエポンブロック**"特性，通常攻击会被屏蔽掉，使用原创技和联合战技发动进攻比较好。另外，沙尔特鲁茨拥有附加"失落（**やるせない**）"状态的攻击魔法，应当事先准备好回复道具。

BATTLE!

成功条件　将所有敌方角色的HP降到20%以下。
失败条件　击退任一敌方角色，或者己方角色全部被打倒。

"手下留情"的战斗再次出现，敌人还是包括艾森（**アイゼン**）和王国骑士们。不过，这一战的难度高了不少，敌人会主动向我方队伍发动进攻，骑士们的HP也有多有少，其中两名HP还不到200，微调起来很花时间。艾森会使用强力的范围技，开局时是最好能让防御能力高且会回复的同伴拖住他，以免形成干扰。

Act.4-8

废墟间的沙地上，魔兽使们最后的族人出现了。带着对光明的向往进行了最后的激战之后，切尔倒在了众人的面前。临终前的一刻，切尔终于相信了罗格纳所说的"人类之心"。

然而，内心坚如铁石的族长派多拉斯却听不进众人的话。派多拉斯将自己与魔兽同化，变成了一只巨大的怪物。无奈之下，众人只得举起了手中的武器，将这个悲伤的民族彻底埋葬在了荒凉的沙地之中。

BATTLE!

成功条件　击退所有敌人。
失败条件　己方角色全部被打倒。

本场战斗中，敌方主力依然是透明魔兽"**ステルスストーカー**"，队中一定要带上拥有巡游者（**ワンダーシーカー**）职业原创技"**ディテクター**"的成员。切尔会使用特殊技巧实现连续两次行动，还会使用具有连续打退效果的必杀技，最好将其包围在较窄的通道处，以免围攻被中断。

BATTLE!

成功条件　击退所有敌人。
失败条件　己方角色全部被打倒。

在对付派多拉斯之前，首先应该清掉场地四周的魔兽使，因为它们会给派多拉斯回复HP。魔兽化的派多拉斯可以在沙漠中自由移动，应该将其包围在沙漠的边缘。派多拉斯的HP非常高，要做好打持久战的准备。另外，沙漠中零星分布的砖地上有可以钩住的铁柱，利用突击兵（**フェダーイン**）的原创技"**ソーサルアンカー**"可以大幅缩短移动所需的时间。

Act.4-9

在通往废墟中心部的地下道路里，凶贼三兄弟拦住了众人的去路。虽然经过了深深的思考，但这三个靠战斗活过一生的人终究无法放弃对力量的向往。又一场大战在滚滚的溶岩上方展开。可是，三兄弟出尽全力，也没能在战斗中取胜。拉普莱娜对三人说，人不是遵从强者的意志而活，而是遵从自己意志而活的，用武力压服他人的人终究无法成为真正的强者。三兄弟誓死不认同这种说法，却又对拉普莱娜的话无言以对。突然，剧烈的震动使桥梁崩塌，



拉普莱娜向溶岩中跌去。就在这时，凶贼三兄弟跳进溶岩中顶住了崩塌的断桥，用武人的生命为"败者只能遵从胜者的意志"做出了最后的辩驳……

BATTLE!

成功条件　击退所有敌人。
失败条件　己方角色全部被打倒。

凶贼三兄弟恢复了强力的连携战法，但分身依然健在，拖延时间对我方很不利。好在三兄弟的起始位置较远，而且比恩特（**ビエント**）和究比亚（**ジュピア**）还离我方初始位置很近。开战后，可以上来就让一名同伴用"**バスタースロー**"将比恩特或究比亚扔到我方队列中央，再用联合战技发动猛攻。只要打开了阵势的一角，后面就容易得多了。

BATTLE!

成功条件　击退所有敌人。
失败条件　己方角色全部被打倒。

和凶贼三兄弟的最后一战。在这场战斗里，只要三兄弟中有一人被击倒，剩下两人的能力值就会大幅提升，若再有一人被击倒，最后一人的攻防能力会变得非常可怕。因此，较好的攻略方法是将三兄弟分别打到濒死状态，最后用范围攻击一次解决。范围技方面，玄术师（**エニグマンサー**）的原创技"**デバステイト**"是个很好的选择，而且玄术师还有敌我识别的技能。本战中三兄弟不会再使用连携攻击，也没有了分身，攻势并不猛烈，只要有足够的HP回复手段，慢慢打也没关系。

Act.4-10

众人来到了废墟的中心，出现在这里的人竟然是卡蒂娜。可是，卡蒂娜的样子变得非常古怪。当初，由于阿雷克西亚公主"意外身亡"，卡蒂娜的心灵受到创伤，失去了对"恐怖"的感觉。可如今的卡蒂娜似乎对"恐怖"有着极其强烈的执着，原本宁静的面容带上了一丝可怖的狂气。面对惊呆的克拉莉沙和阿雷克西亚，卡蒂娜扬言"要让整个世界充满恐怖，这样，也许自己就能寻回恐怖的感觉"。随后，卡蒂娜伴随着狂笑消失了，天空中出现了一只外形酷似乌鸦的巨型邪兽。

BATTLE!

成功条件　将敌方角色卡蒂娜（**カティナ**）的MP降成0。
失败条件　击退敌方角色卡蒂娜，或者己方角色全部被打倒。

仍然是用幻音师的原创技"**フイブルマインド**"来削卡蒂娜的MP，不过这次卡蒂娜会使用威力非常高的魔法进行攻击，守护魔兽也强了不少，需要注意回复。

BATTLE!

成功条件　击退敌方角色"恐怖的守护兽？（恐怖**の**守护兽？）"。
失败条件　己方角色全部被打倒。

邪兽的行动比较迅速，而且拥有和卡蒂娜一样的高威力魔法，HP回复手段一定要齐备，不过，这只邪兽的DEF并不高，物理攻击能对其造成正常伤害，维持住战线的话，打倒并不困难。如果觉得HP回复跟不上，可以先清除一下周围的杂兵。

Act.4-11

在废墟的最深处，沙尔特鲁茨用魔力击碎了地面，众人全都落到了阴森的地下城中。沙尔特鲁茨制造出了死者的大军，想要一口气全歼空白画架的成员。可就在这时，沙尔特鲁茨手中用来控制死者的魔书突然烧毁了。原来，憎恨着沙尔特鲁茨的埃格拉拉格趁无人之时破坏了魔书。看到沙尔特鲁茨失去了制御死者的力量，埃格拉拉格得意地大笑起来，随后便带着从王宫中带出的财宝逃之夭夭了。

眼见自己陷入穷途末路，沙尔特鲁茨却没有惊慌，反而平静地讲述起了自己的过去。出身下级贵族的沙尔特鲁茨

从小见惯了王室的黑暗面，为执行暗杀等肮脏任务，沙尔特鲁茨小时候就被强制植入了操纵死灵的咒术，更因为拥有这种咒术而被上层贵族排斥，无法进入显赫的门庭。对人生差别感到悲观的沙尔特鲁茨从此以“弱肉强食”为信念，踏上了追逐力量的一生。话说至此，沙尔特鲁茨熄灭了手中的烟草，在已经变得敌我不分的不死者大群中径直向着众人冲来。

BATTLE!

成功条件　击退所有敌人。

失败条件　己方角色全部被打倒。

不死者依然用“スティグマ”对付就可以，只是需要留意“疾病（病气）”的状态攻击。这种状态下的角色无法回复HP，如果不治疗，对付最后的沙尔特鲁茨（シャルトルーズ）时非常危险。沙尔特鲁茨这次除了原来的物理攻击屏蔽、附加“失落（やるせない）”状态的攻击魔法外，还多了吸收HP和MP的招式以及在受到伤害时召唤出不死者援军的特殊技巧，最好等己方成员结集好之后再发动进攻，多用联合战技等大威力招式，尽快结束战斗。

BATTLE!

成功条件　启动所有开关。

失败条件　己方任一角色被打倒。

解谜版面。通过方法并不复杂，基本上一目了然。先让两个人踩住第一层开关开启传送点，其余人传送至第二层；然后用火属性招式点燃左边的火炬，再让三个人踩住第二层的开关开启传送点，将最后一个人传送到最上层，击打左边木桶后的开关，再用水属性招式扑灭右边的火炬就完成任务了。比较简单的方法是让拉普莱娜装上咒文使（スペルキャスター）的原创技负责最上层操作，这样用“ジョウント”就能跨过深渊，木桶后的开关也可以直接用魔法打到，不需要其它技能的辅助。

BATTLE!

成功条件　击退敌方角色沙尔特鲁茨（シャルトルーズ）。

失败条件　己方角色全部被打倒。

最后一战中的沙尔特鲁茨失去了召唤援军的技巧，却多了一招全屏魔法。这招不仅威力高，还附加“疾病（病气）”效果，不能回复的话会非常麻烦，因此一定要事先准备足够的状态回复道具。另外，沙尔特鲁茨的吸收技威力非常高，战斗时应当看准其行动范围，不要贸然接近，以免得不偿失。场景中的不死者会和沙尔特鲁茨自相残杀，可以用行动限制技把沙尔特鲁茨封在不死者群中，这样战局会有利很多。



让恐惧的烙印随冰雪一同消融 擦干悲伤之泪，迎接崭新的明天

死者之都的战斗宣告结束，命运的殉道者沙尔特鲁茨消失在了自己一手创造的黑暗之中。众人走出似已久违的地面，突然全都现出了吃惊的神情：天空中打开了一个巨大的“洞穴”，四周闪耀着不祥的光芒。菲亚斯当即认出，这是次元航行时的紧急出口，而在这个世界中能够打开它的，只有一个人……

Epilogue-1

从状况来判断，天空的洞穴只可能是拜斯海特所为。为了彻底守护王国和整个法尔盖亚世界，大家在完成了王都市民的避难布置后，追踪着洞穴坐标来到了不归的岳麓（归らずの岳麓）。不出所料，拜斯海特正在雪山的山腰傲然地等待着众人。

面对如临大敌的克拉莉沙和菲亚斯，拜斯海特说出了惊人的计划：利用头上的时空门直接连结法尔盖亚和埃卢



波里亚，使两个世界在次元的对撞中湮灭。这个用特殊ARM不断改变身体情报而存活的未来掠夺者，终于在“复仇”的名义下写下了最后的疯狂。但即使如此，拜斯海特依然没有舍弃对菲亚斯身体的执着。只要夺得菲亚斯的身体，拜斯海特就可以驾驶已经修好的朗巴尔迪亚前往任何次元世界，继续自己的魔王野心。

BATTLE!

成功条件　击退敌方角色拜斯海特（ヴァイスハイト）。

失败条件　己方角色全部被击倒。

进入不归的岳麓（归らずの岳麓）发生战斗。拜斯海特和巨像兵阿斯加尔斯同时在本场战斗中出现，局势似乎非常危险，但实际上，这个场景对玩家一方非常有利。拜斯海特的必杀技无法跨越段差，只要用“バスタースロー”把拜斯海特掷到山下，就可以争取足够的时间。之后，只要用老办法干掉阿斯加尔斯，就可以专心围攻拜斯海特了。

Epilogue-2

在菲亚斯的一击之下，拜斯海特再次倒在地上消失了。虽然还无法判断拜斯海特是否已经真正被消灭，但当务之急是想办法处理次元的洞穴。众人发现雪山附近的魔兽已经由于次元干涉而产生了变异，急忙向山顶赶去。

BATTLE!

成功条件　击退所有敌人。

失败条件　己方角色全部被打倒。

进入登顶的兽道（顶に通ず兽道）发生战斗。变异后的魔兽会使用所有状态异常攻击，并具有各种各样的防御特性。不过，这些魔兽的HP很低，只要准备好各种状态回复手段，用通常攻击较强的职业正面硬攻就能取胜。

Epilogue-3

拜斯海特数次被众人打败，当前使用的身体已经接近极限。为了存活下去，慌不择路的拜斯海特找到了正准备逃往外国的埃格拉拉格。结果，愚蠢的埃格拉拉格还没弄清是怎么回事，就被拜斯海特将生命拔出了躯壳。

由于从菲亚斯处夺取控制情报的计划失败，占据了埃格拉拉格身体的拜斯海特想回到朗巴尔迪亚中关闭次元之门，以重整自己的计划。可是，当拜斯海特来到雪山顶上时，却看到了卡蒂娜。在次元洞穴的力量下感受到整个世界人们的恐怖的卡蒂娜不允许拜斯海特结束这场盛大的“祭典”，当即使出了强大的力量。拜斯海特还来不及反击，就和埃格拉拉格丑恶的身躯一起消失在耀眼的闪光之中。就在此时，克拉莉沙和阿雷克西亚等人赶到了山顶。

在克拉莉沙和阿雷克西亚的呼唤下，盘踞在卡蒂娜体内的意志现出了原形。在不完整的“柩牙之仪”中，卡蒂娜因为在不正常的情况下接触了恐怖的波动，因此没能具现出守护兽，反倒将与守护兽对极的“灾厄兽”唤到了人间。看到这有着漆黑羽翼的邪兽，众人脸上的神情显出了前所未有的凝重。

BATTLE!

成功条件　击退敌方角色“恐怖的灾厄兽（恐怖の灾厄兽）”。

失败条件　己方角色全部被打倒。



进入冲天的银岭（天を冲く银岭）发生战斗。与死者之都时的战斗不同，这场战斗中的灾厄兽DEF值提升了许多，魔法攻击也进化了，能力更趋于平均。应当先清除掉周围具有HP回复能力的普通魔兽，再采用边攻击边回复的方式作战，才能比较稳妥地取得胜利。

Epilogue-4

面对能在人类的恐怖感情中不断再生的灾厄兽，唯一的办法是召唤出对极的守护兽。在众人决不陷入绝望的坚强意志下，守护兽之力觉醒了。阿雷克西亚和克拉莉沙共同握住魔枪“シュトラルゲヴェイア”，枪口放射出了无穷的光辉，冲破了灾厄兽的咆哮。不愿让光明之力复苏的灾厄兽突然和卡蒂娜的身体实行了融合，在强大的交感之力下，灾厄兽化成了外形可怖的邪神。恐怖意志与信念之力的最终交错，就在这雪山之巅开始了……

BATTLE!

成功条件　击退敌方角色“卡蒂娜（カティナ）”。

失败条件　己方角色全部被打倒。

本作的最终BOSS——灾厄圣母卡蒂娜（灾厄の圣母カティナ）拥有很多独特的能力。进攻方面，除了通常攻击和灾厄兽初始形态的各种魔法外，还多了一招威力巨大的光线技，我方成员在战斗时不应聚集得过密，以免遭到光线技的集中打击。防守方面，卡蒂娜会不时转换自己的DEF和MGR，需要时刻留意其能力数值，DEF高时用魔法攻击，MGR高时用物理攻击，才能保证作战的效率。除此之外，卡蒂娜还有几个特殊技能：

召唤魔兽“フライトナイト”：就是地图上初期存在的杂兵魔兽，实力并不算太强；

受伤害时随机转移到场景任意一处：由于存在这个技能，己方想连续对卡蒂娜造成伤害比较困难；

回复1000HP：从攻击的难度考虑，这可能是玩家最不希望看到的一招；

完全防御模式：卡蒂娜有时会进入这个奇特的模式。模式中卡蒂娜自己不会行动，但己方的任何攻击都会给卡蒂娜回复HP。解除这个模式的方法是锁定10次以上的联合战技，注意，同一个角色的重复锁定也是累计锁定次数的。

整体上看，卡蒂娜的HP高达6000，又拥有优秀的防御性能，攻略难度着实不低。但是从另一方面来讲，这个最终BOSS行动太杂，又没有什么压制力强的招数，与其打消耗战也不会太吃亏。我方的出战队伍应当在物理和魔法攻击上作出均衡，开局之后不必着急进攻卡蒂娜，应当先清掉杂兵，然后尽量找机会使用联合战技，以保证每一次攻击都能收到更高的成效。只要形成了战斗节奏，在MP和回复道具耗尽前一般都能顺利取胜。

战斗之后就是精彩的结局，请大家自己去欣赏吧。

与NDS版的前作相比，本作在战斗动画的制作方面有不小的进步，不过一周目时不能关闭动画是很不贴切的设定。剧情以Z高达和ZZ高达为主线，两个主角在流程方面也有很大的不同，尽管没有了SP模式，但战史和EX关卡有效地弥补了这点。本期由于时间和篇幅上的原因，先为大家奉上男主角篇的攻略，下期将为大家奉上女主角篇、战史篇、EX关卡的攻略以及完整详细研究，敬请期待。 □文/北斗

全体高达再结集 人气角色经典战役——再现

SDガンダム GGENERATION CROSS DRIVE

ジージェネレーション クロスドライブ

NDS	本刊译名：SD高达G世纪交叉火力			CERO A
	BANDAI	5140日元	2007.8.9	
战略模拟	卡带	日版	1人	1Gb



双主角路线 隐藏关卡数量多

战斗规则介绍

RULE 1

本作中由于战斗时我方队员的站位是需要玩家用触摸笔在一定区域内自己进行微调的，一般分为前中后三个大的区域——除间接攻击外大部分机体是3种攻击方式，少数机体有4种，每个区域对应的武器也会有所不同，移动时上屏会根据机体所在的位置给出此时使用的攻击招式。另外，不同区域的命中率和回避率也是有一定浮动的，需要移动区域内的机体进行微调。



RULE 2

在前作中的近身攻击和远程攻击是有先后攻击顺序的，不管是哪一方先发动的攻击，近身攻击一定慢于远程攻击，例如反击方的远程攻击会先于主攻方的近身攻击发动（使用ID或发动机能“先制”者除外）。不过在本作中完全取消了该设定，在没有“先制”发动的情况下，主攻方所有攻击一定先于反击方。

RULE 3

这次在武器方面取消了能量EN和残弹数量的设定，而统一用PW来代替，所有攻击都只会消耗PW。不过需要注意的是，即便机体的PW已经耗尽也还是可以发动攻击或反击的，但是只能使用光剑或是机关炮一类的武器了，而且武器的攻击力会大幅降低。回复PW的方法主要有两种：一是所有机体每回合都会自动回复少许PW，一是利用母舰的补给。

RULE 4

要使用母舰的补给功能，并不用让机体回到母舰——实际上本作中的母舰在战斗中根本不能搭载我方机体。每艘母舰每回合都能进行“补给”，但是有次数限制，一般是每回合只能发动一次，而且要求被补给的机体必须在母舰的指挥范围之内，由于各母舰的指挥范围有近有远，所以也需要考虑到这一点。好在“补给”指令并不消耗行动回数，所以我们也可以在母舰行动后再选择“补给”，这点是和ID的使用相同的。每补给一次可以回复该小队所有机体最大PW和HP的30%。

机体改造以及RK值设定

这次取消了金钱的设定，机体的改造和强化都是通过芯片来进行。机体的改造、分解、装备变更以及系统图查看都是在**ハンガ-**中进行。所有芯片分为三个大类：**アップグレ-ド**系、**カストム**系和其他系，机体配上特定芯片开发出高级机体，配上其他芯片则基本上都是用来升级的，其中“系统X变换**パ-ツ**”系列的芯片可以将机体转换到同级别的其他系机体。

本作中每架机体都有一个RK值，而且是以“XX－XX”的格式表示出来，我们可以将RK值理解成机体的等级，越是高级的机体，RK值也就越高。左侧的“XX”代表该机体目前的RK值，右侧的“XX”代表该机体该RK值下的“经验值”，“经验值”满100后就会自动升级，提升1点RK值。提升机体RK值的方法就是给其“喂芯片”，只要是给该机体装备后不会变成其他机体的**アップグレ-ド**系和**カストム**系芯片就会提升相应的经验值。“升级”后的机体各项数值以及武器攻击力等都会有提升，芯片的LV越高，加装后得到的经验值也就越多。

不同机械师改造机体的加成也各不相同，以下是具体效果列表：

机械师	特殊能力
エミリア・スタンレ-	装甲↑↑
アストナ-ジ・メドッソ	HP↑、PW↑
モンド・アガケ	HP↑↑、回避↓
ロウ・ギュ-ル	HP↑↑、PW↑↑、装甲↓↓、回避↑
レイン・ミカムラ	HP↓↓、PW↑↑、装甲↓、回避↑
チエ-ン・アギ	HP↓、PW↑、装甲↑、回避↑
エリカ・シモンズ	PW↑↑、装甲↓、回避↑

关于捕获机体

游戏中，除了BOSS级机体（就是有头有脸的角色）和母舰之外，所有的敌机都是可以捕获的。捕获的条件是有三架或以上的我方机体与该机邻接，影响捕获成功率的因素主要有两点：敌机的剩余HP，我方参与邻接的机体数量。敌机剩余HP越少、我方与其邻接的机体越多（最多六个邻接位），那么捕获率就越高，另外我方特定人物有提高捕获率的ID，这两个人分别是《口袋里的战争》中的“捕获王”**バ-ナ-ド・ワイズマン**（巴尼）和原创角色**ミオ**（米奥），有他们参与的话可以大幅提升捕获率。另外，还有一点需要注意，在“战史**ファイル**”中的十个特别篇关卡中的所有敌人都是不可捕获的。而剧情模式通关后再索敌出来的EX关卡里的机体除BOSS外也都是可以捕获的，但并不是捕获来的机体就一定能驾驶，例如有DG细胞和究级细胞那些……“索敌”模式是用来捕获敌方机体的最好地方，各种级别的机体都能在此捕获到。

关于合体攻击

本作新增了“合体攻击”，当小队中的特定成员在战斗时将其摆放在特定位置时就会发动合体攻击“**クロスドライブ**”，合体攻击的命中率必定是100%，而且不消费任何的PW，但是会消耗参与合体攻击角色的SP值。大部分的合体攻击对象都是“敌单体”，只有少部分的合体攻击对象是“敌全”。另外，合体攻击只与参与角色以及位置有关，与机体无关，只要角色和机体位置都正确，开的是什么机体不会对合体攻击的发动与否产生任何影响。不过有一点需要说明，那就是有几个极少数的合体技是与你选择的主角相关的，例如ASTRAY的两人合体技只有选择女主角才可发动，同理，ASXTRAY X的两人合体技只有选择男主角才可发动。



小队系统详细讲解

RULE 1

这次的《SD高达G世纪交叉火力》不再支持按键操作，玩家必须全程都用触笔进行操作。与前作不同，本作中是以小队为单位进行战斗的，每小队最多4架机体，最少1架机体。在战场上当你需要移动一队机体时只需直接用触笔拖动代表这队机体的图标即可，如果只是想移动某个小队中的部分机体，则是需要先用触笔点一下该小队的图标，这时就会弹出该小队的菜单，选择“个别移动”后再选择需要移动的机体即可，其他选项也是再此进行的。

RULE 2

每小队最多4架机体是以这4架机体都是MS级别的小型机体为前提的，如果有大型MS或是MA的话，则该小队可以容纳的机体数量会相应减少。以一个小队有四个位置来计算，一般MS占一个位置，大型MS占两个位置，MA占三个位置，母舰占四个位置。所以在小队编成是要特别注意这一点，考虑到本作MA被大幅弱化，所以尽量让每个小队都编为四架MS最合适。

RULE 3

如果一个小队不够四架且本回合还没有行动过，那么当别的机体移动到该小队进行合流后可以选择“战斗”或是“交信”（必须有敌机邻接时才行）；如果该小队本回合已经行动过，那么当别的机体移动过来合流后就只能选择“确定”而不能进行其他行动了。但无论如何，一旦进行合流，那么该小队的所有成员都不能再移动和发动间接攻击了。

RULE 4

由于这次是以小队为单位进行战斗，所以在每关出击时都有小队数量上的限制，最多只能有6个小队出击，为了最大可能的让我方人员出战，所以每个小队的编制都尽量要满员，因为进入战场后玩家是可以再将小队中的机体分流出来的。一般来讲，由于小队中的机体越多，那么一次攻击对敌军造成的伤害也就越大，同时如果敌方小队中的机体很多的话，那么当其攻击我方小队时，小队成员就能够分摊伤害；不过在对付机体数量少且HP已经被削减后的敌军小队时，我方这种全满员编制的攻击会比较浪费PW。总体而言，每次战斗的前期应尽量保持小队编制满员，然后再根据战场上的情况灵活进行分流与再合流。



RULE 5

每个小队最多可以有4架机体，按照1、2、3、4的次序进行顺位，战斗时双方也都会按照对应的顺位互相攻防。比如敌我双方的小队都是4架全满，那么就是按照同样顺位的规则进行攻击，1对1、2对2这样……但如果有一方编制不满的话，那么机体数量较多一方的“富余”机体将在轮完之后重新从1开始轮换对应，例如我方小队有4架机体，敌方小队有3架机体，那么我方“富余”的4号位机将和我方1号位机一样对应攻击敌方的1号位机；如果我方小队有4架机体，敌方小队只有2架机体，那么我方“富余”的3号和4号位机分别对应攻击敌方的1号和2号位机。

贯穿UC世界的主线剧情 彻底感受最强NT逆天的能力

Session 01 脱出

胜利条件 击破**シャア**

失败条件 **アムロ**被击破

要点 一开始会发生剧情，隼和凯开路后闪人，让**アムロ**挂命中回避加成的ID。第一回合结束后木马赶到，但只是客串一下而已。**シャア**会挂ID进行攻击，其HP一下会剧情逃走，也可直接干掉，之后就是大量原著剧情。过关后可以选择是否进入教学模式，教学模式结束后出现分支选择。

选择“L3**フ向かう**”就是男主角**フィオ**的路线，专有剧情为G高达和X高达；选择“L5**フ向かう**”是女主角**ニケア**的路线，专有剧情为W高达和倒A高达。本篇攻略为男主角**フィオ**路线。

Session 02f 旅立

胜利条件 敌部队击破

失败条件 **フィオ**被击破

要点 敌人是三架**リオ**组队的谜之兵士，主角驾驶的是吉姆Ⅱ。敌回合攻击主角时发生剧情打散敌组队；第二回合可以接连反击死三个敌人。之后敌方BOSS费迪南德再次出现，奥古战舰的出现使其撤退，回收主角。

CLEAR **アップグレード**L1、**カスタム**L1×5

击破 **アップグレード**L1、**カスタム**L1×2

Session 03f 星を継ぐ者

胜利条件 敌部队击破

失败条件 **クワトロ、カミーユ、ヘンケン**被击破

要点 攻击敌人小队后是一串的Z高达初期剧情，之后**カミーユ**驾驶高达MK-Ⅱ加入我方小队。我方战力强大，敌人全都可以轻松解决，**シャア**三人组位置站好后还能发动超强的小队攻击。敌全灭后进入后半关，我军在上方，敌军在下方，注意保护**ヘンケン**舰长的母舰。让**カミーユ**与**エマ**交信或是击破她驾驶的MK-Ⅱ后她就主动加入我方。下一回合发生剧情，**ブライト**和**ファ**会驾驶穿梭机逃出，同时主角部队赶到，我们需要保证他们两人的安全。

CLEAR **アップグレード**L1、**カスタム**L1×5

击破 **アップグレード**L1×4、**カスタム**L1×12

Session 04f 木星归りの男

胜利条件 敌部队击破

失败条件 **ブライト**被击破

要点 本关注意尽量避免接近敌人母舰的间接攻击射程之内。击落一架敌机之后，**シロッコ**会作为敌方援军登场。解决掉敌人所有MS小队后再集中攻击对方母舰，可轻松获胜。**カミーユ**与**ジェリド**交战有对话。

CLEAR **アップグレード**L1、**カスタム**L1×5

击破 **アップグレード**L1×5、**アップグレード**L2、**カスタム**L1×4

Session 05f ジャブローの风

胜利条件 敌部队击破→**カミーユ**到达目的地

失败条件 **ブライト、シャア、カミーユ**被击破→5回合经过

要点 本关**シャア**和**カミーユ**会单独驾驶机体出击，可先合流。建议让我军主力负责进攻，两队奥古的士兵守护母舰。敌方BOSS级敌人被击破任意一架之后**シロッコ**作为敌方援军在地图左上方登场。敌人全部击破后进入后半关，降下地球后的地面战。击破**ジェリド**后发生剧情，**カミーユ**需要在5回合内赶到地图右下角的指定地点，敌人会在目的地附近出现3队吉姆Ⅱ（共4架），建议让**シャア**队帮助清理，5回合内敌全灭同样也可过关。**カミーユ**击破**ライラ**的有事件BONUS，**カミーユ**干掉**ジェリド**有事件BONUS。

CLEAR **アップグレード**L1、**カスタム**L2×5

击破 **アップグレード**L1×7、**カスタム**L1×16、**カスタム**L3

Session 06f あなたに、力を……

胜利条件 敌部队击破

失败条件 **ジャミル、ハヤト、ガロード**被击破

要点 **ウイッツ**和**ロアビィ**两人有合体攻击，建议第一回合就让他们俩合流。第二回合一开始敌人援军在地图右下方登场，同时我方大部队在地图左下方登场。敌人部队全灭后会在地图右上角再次增援两队**リーオー**（4架），再次全灭后，**ガロード**驾驶X高达出

场，同时敌人哥俩登场。

CLEAR **アップグレ－ド**L1、**カスタム**L2×5

击破 **アップグレ－ド**L1×7、**アップグレ－ド**L5orL6×2、**カスタム**L1×7、高机动**スラスタ－**

Session 07f アムロ再び

胜利条件 敌部队击破

失败条件 **ハヤト**被击破

要点 敌人的那两架吉姆加农会间接攻击，不过命中率都很低。干掉一定数量的敌人后发生剧情，**アムロ**驾驶运输机闪人。之后会有很长的剧情并进入后半关，建议让**アムロ**和**カミ－ユ**组队，本关有许多剧情是关于他们俩的，让他们干掉两个BOSS有不少BONUS可以获得。

CLEAR **アップグレ－ド**L1、**カスタム**L2×5

击破 **アップグレ－ド**L1×5、**アップグレ－ド**L2、**カスタム**L1×13、**カスタム**L2×5、支援火器

Session 08f 恋人たち

胜利条件 敌部队击破→**ハヤト**到达目的地

失败条件 **ハヤト**被击破

要点 干掉一定数量的敌人后**フォウ**会驾驶精神力高达在地图左上登场。注意精神力高达有力场，光束攻击无效，尽量使用接近战。**フォウ**的HP到一定程度以下之后会自动撤退，之后进入后半关。胜利条件是让**ハヤト**的母舰安全到达目的地，敌人分布在上方和左方，敌方回合**フォウ**会驾驶精神力高达出场，**カミ－ユ**也会出现在其附近，两人战斗会有对话。将敌人全灭后发生剧情，过关。

CLEAR **アップグレ－ド**L2、**カスタム**L2×5

击破 **アップグレ－ド**L1×11、**カスタム**L1×13、**カスタム**L2×2

Session 09f もう一人のフィオ

胜利条件 击破**フェルディナンド**和**ミオ**

失败条件 **ハヤト**、主角被击破

要点 一开始会发生剧情，主角**フィオ**会单机接近地图下方与他长相非常相近的那个人机体旁边，不过要注意这人是敌方的。左上角那一大堆敌人交给**シャア**小队用合体技可以轻松地应付，建议主角先回撤，不要与对方单挑。两人交战会有剧情发生，再次交战还有剧情，原来那个长相很相似的人叫**ミオ**，和主角一样都是被培养出来的“战斗兵器”，另外**カミ－ユ**与“假主角”交战也有对话，**シャア**与**フェルディナンド**有剧情。

CLEAR **アップグレ－ド**L2、**カスタム**L2×5

击破 **アップグレ－ド**L1×5、**アップグレ－ド**L2、**カスタム**L1×9、可变**フレ－ム**

Session 10f ダカールの日

胜利条件 敌部队击破

失败条件 **ハヤト**被击破→敌军到达目的地

要点 本关难度比较低，一开始只有4队共8架敌机，可以轻松搞定。在敌人还剩下5架、3架和1架的时候会分别穿插有**シャア**在达喀尔的演讲剧情。初期敌人全灭后，**ジェリド**以及提坦斯的援军在地图左下角登场，之后胜利条件变更，我们需要阻止敌人进入**シャア**所在的议会大厦。不过这批敌人就3个小队，而且不会全力突击目的地，大可以轻松做掉之。**カミ－ユ**、**アムロ**与**ジェリド**交战有剧情。

CLEAR **アップグレ－ド**L2、**カスタム**L2×5

系统A（联邦/アナハイム/サナリィ）

系统B（ジオン/ネオジオン）

系统C（ティターンズ）



击破 **アップグレ－ド**L1×5、**カスタム**L1×7、**カスタム**L2×6

Session 11f 永远のフォウ

胜利条件 敌部队击破

失败条件 **ハヤト**、**カミ－ユ**被击破

要点 本关一开始**シャア**会驾驶百式作为别动队出战，建议让鸭子小队合流，第一回合结束后有关于**カミ－ユ**合**フォウ**的剧情。第二回合刚开始发生剧情，**フォウ**驾驶精神力高达作为敌军登场，同时**ジェリド**增援，我方**カミ－ユ**出现在敌阵当中。**カミ－ユ**与**フォウ**交战有对话，**フォウ**的HP还剩一半时与其交信后发生剧情……事件EXP+150。

CLEAR **アップグレ－ド**L2、**カスタム**L2×5

击破 **アップグレ－ド**L1×10、**カスタム**L1×9、**カスタム**L3×2、支援火器

Session 12f デビル包围网を突破せよ

胜利条件 敌部队击破→**キョウヅ**击破

失败条件 **ハヤト**、**ドモン**被击破→敌军到达目的地

要点 第一次击中敌人后由于剧情其会自动再生并HP全满，之后就没问题了，注意G高达系的所有敌人杂兵每回合都会自动回复30%的HP。敌人会优先攻击**ドモン**的小队，当敌机还剩6架时会全部撤退并进入后半关。后半关的条件是阻止敌人进入发射基地，建议我方主动出击，**ドモン**小队仍然是主力，注意节约其PW，第1回合东方不败会出现，不过我们可以直接将其秒掉。敌全灭后，恶魔高达和尊者高达出现，发生剧情，**ドモン**学会明镜止水。两个BOSS都必须在一回合内干掉，否则下回合HP全满（注：不是指两个BOSS必须在同一回合内被干掉）。恶魔高达很强而且是敌全的武器，建议让**シロ－**挂上全队DAMAGE75%轻减的ID掩护我方主攻队员，否则会

很危险。ドモン击破东方不败和恶魔高达都有大量的事件BONUS。

CLEAR アップグレードL2、カスタムL3×5

击破 アップグレードL1×5、アップグレードL2×2、アップグレードL4、アップグレードL6、アップグレードL7、カスタムL1×6、カスタムL4×6、陆战パーツ×11

Session 13f ゼータの鼓动

胜利条件 敌部队击破→キョウヅ击破

失败条件 ブライト、カミーユ被击破

要点 本关开始时カミーユ会单机出战，敌方还剩14架机体的时候发生剧情，ジェリド与マウアー乱入将カミーユ击坠。敌方还剩5架机体时フア将Z高达带来之后カミーユ驾驶Z高达再次出场，ドモン与ジェリド交战有对话，让カミーユ击破ジェリド有事件BONUS。

CLEAR アップグレードL2、カスタムL3×5

击破 アップグレードL1×6、アップグレードL2、カスタムL1×13、カスタムL3

Session 14f 光と影

胜利条件 敌部队击破

失败条件 ブライト、主角被击破

要点 前半关的第2回合，ヤザン3人组登场，カミーユ与其交战有剧情，前半关敌人数量不少，但没啥难度，敌全灭后进入后半关。伪主角ミオミオ与主角フィオ交战有剧情，让主角击破他的话有事件BONUS。X高达系的那俩兄弟和敌人大部队在地图右下方登场，让ガロード与其交战有对话发生。

CLEAR アップグレードL2、カスタムL3×5

击破 アップグレードL1×13、アップグレードL4、アップグレードL5、カスタムL1×18、カスタムL3×3、高机动スラスター×3、可变フレーム×2

Session 15f ハマーンの嘲笑

胜利条件 敌部队击破、自军到达目的地→シロッコ击破

失败条件 ブライト被击破、时间经过

要点 本关的胜利条件是在8回合内到达地图右上方的卫星或者敌全灭，建议选择后者，因为时间上完全来得及。敌方1回合ヤザン队增援，发生剧情，レコア主动出击，结果被ヤザン击坠。先击破マウアー的话有剧情发生，ジェリド会爆发，カミーユ与ジェリド交战有对话发生，再让カミーユ将其击坠有事件BONUS。让ヘンケン船长的母舰与エマ交信有事件BONUS，之后エマ的机体会暂时脱离小队……

CLEAR アップグレードL3、カスタムL3×5

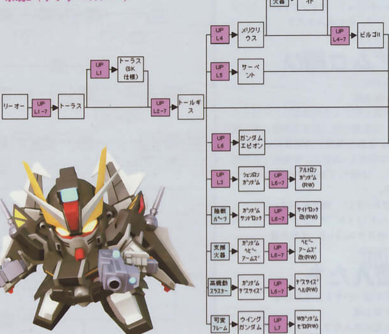
击破 アップグレードL1×7、アップグレードL2、アップグレードL3×2、カスタムL1×15、カスタムL4、高机动スラスター

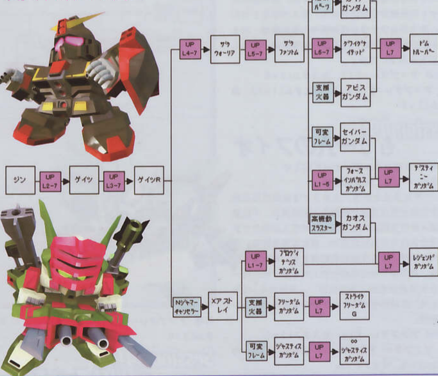
Session 16f 宇宙の涡

胜利条件 敌部队击破

失败条件 ブライト被击破

要点 本关敌人数量众多。カミーユ与ヤザン以及ジェリド战斗均有对话发生，敌机还剩一定数量后发生剧情，进入后半关。击坠敌方母舰后发生剧情，シロッコ的大部队出现在地图左上角。花与レコア有剧情，カミーユ击坠ジェリド后事件BONUS+70点，カミーユ与レコア交信后她就会撤走（事BONUS+40点）





CLEAR アップグレードL3、カスタムL3×5

击破 アップグレードL1×13、アップグレードL2×7、アップグレードL3、アップグレードL4×2、カスタムL1×15、カスタムL3×4、カスタムL4、可变フレーム

Session 17f 星の鼓动は爱

胜利条件 敌部队击破

失败条件 ブライト、シャア、カミーユ被击破

要点 ハマーン很强，カミーユ与ハマーン交战有剧情发生，事件BONUS+70点。敌机还剩4架时发生剧情，Z高达群P的剧情，之后进入本关第二部分。敌人大部队在右下角，カミーユ与ヤザン交战以及击坠对方有剧情，事件BONUS+70点，カミーユHYPER化。エマ与レコア交战有剧情，敌全灭后进入本关第三部分，胜利条件变更为击坠シロッコ，让カミーユ击破シロッコ有剧情。

CLEAR アップグレードL3、カスタムL3×5

击破 アップグレードL1×9、アップグレードL2×8、アップグレードL3×2、アップグレードL4×2、カスタムL1×8、カスタムL3×8、カスタムL4×4、高机动スラスター×2、可变フレーム×8

Session 18f ギガ・フロート

胜利条件 敌部队击破

失败条件 ブライト、ロウ被击破

要点 SEED外传（SEED ASTRAY）的剧情，前半关没有任何难度，很方便捕获敌方机体。初期敌全灭后进入后半关，**ロウ**和**ロンド**交战有剧情，注意**ロンド**机有一定几率发动幻象效果，可使我方攻击MISS。**ロウ**击破**ロンド**后引发剧情，同时**ガイ**二人组与**ロウ**合流，事件BONUS+70，再次交战会发生剧情，直接干掉**ロンド**，事件BONUS+80。

CLEAR アップグレードL3、カスタムL3×5

击破 アップグレードL1×10、アップグレードL2×6、カスタムL1×2、カスタムL2×6、カスタムL3

Session 19f Lorreleiの海

胜利条件 敌部队击破

失败条件 ブライト、ジャミル、トニヤ被击破

要点 前半关非常简单，敌全灭后进入后半关。敌人分布在地图右上角，我方大部队登场。后半关同样非常简单，将敌人全灭后发生GX爆发的剧情。

CLEAR アップグレードL3、カスタムL3×5

击破 アップグレードL1×8、アップグレードL4×2、カスタムL1×19、カスタムL3、可変フレーム×5

Session 20f フィオとミオ

胜利条件 敌部队击破→东方不败击破

失败条件 ブライト、主角被击破

要点 本关**ドモン**会作为别动队出战。敌方还剩下14机时**ミオ**会作为敌方援军登场，**ドモン**与**フェルディナンド**交战有对话。主角与**ミオ**交战并将其击破后有剧情，事件BONUS+200，之后主角脱离战场。敌全灭后是**ドモン**与东方不败的剧情，**ドモン**被大破，敌人援军出现在东方不败周围，条件变更。**カミーユ**与东方不败交战有对话，击破其后事件BONUS+80。

CLEAR アップグレードL3、カスタムL4×5

击破 アップグレードL1×8、アップグレードL7×2、カスタムL1×19、カスタムL3、可変フレーム×4

Session 21f シャングリラの少年

胜利条件 敌部队击破→マシュマー击破

失败条件 ブライト、主角被击破

要点 本关**ブライト**的主舰无法移动。下一回合**ジュドー**驾驶ZZ高达登场，同时敌方**マシュマー**出现，胜利条件变更。主角兄弟俩第一次出战有剧情，**ガロード**与**ジュドー**交信事件BONUS+50，**カミーユ**与**ジュドー**交信事件BONUS+50。**ジュドー**和**マシュマー**战斗有对话，**ガロード**与**ジュドー**交信事件BONUS+50，**カミーユ**与**マシュマー**战斗有对话。



CLEAR アップグレードL3、カスタムL4×5

击破 アップグレードL1×4、アップグレードL2、カスタムL1×3、カスタムL2、カスタムL3×3、可浈榨　ム×3

Session 22f リィナが消えた

胜利条件 敌部队击破

失败条件 ブライト被击破

要点 本关难度较低，当敌人数量被消灭至只剩9架时我方大部队会出现，敌人全灭后进入后半关。后半关第2回合敌方援军出现，**ジュドー**与**キャラ**交战、**カミーユ**与**ゴットン**以及**キャラ**交战都有剧情。将敌人全灭后即可过关。

CLEAR アップグレードL4、カスタムL4×5

击破 アップグレードL1×6、アップグレードL2×7、アップグレードL3、カスタムL1×5、カスタムL3×9、可変フレーム×6

Session 23f マシンと会った日

胜利条件 敌部队击破

失败条件 ブライト被击破

要点 本关开始**ドモン**将换乘神高达出场，其驾驶神高达与敌人的初次战斗将是剧情直接用石破天惊拳将敌人灭掉，之后事件BONUS+50。前半关非常容易，建议抓几个新出现的敌人，敌全灭后进入前半关结束。后半关一开始只有ZZ高达系的那几个小P孩，建议让他们合流后进行作战，另外需要注意PW的节约，初期敌人全灭后敌人大部队会在地图右侧中央增援，同时**ジュドー**驾驶ZZ、**ウッソ**驾驶V2作为我方生力军登场，没有什么难度。**ウッソ**初次战斗可以获得事件BONUS+50，让他与**ゴットン**战斗有剧情。

CLEAR アップグレードL4、カスタムL4×5

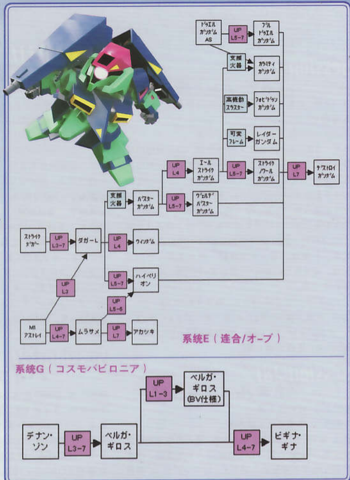
击破 アップグレードL1×5、アップグレードL2×7、アップグレードL4、カスタムL1×5、カスタムL2、カスタムL3×3、高机动スラスター×4、可変フレーム

Session 24f 燃える地球

胜利条件 敌部队击破→サダラーン击破

失败条件 ブライト、ジュドー被击破

要点 **カミーユ**与**ラカン**交战有对话，**ジュドー**与**ラカン**有对话，敌全灭后前半关结束。后半关的第2回合发生剧情，**ジュドー**驾驶ZZ登场，同时敌援军登场，胜利条件变更。**ジュドー**与**グレミー**交战有对话，与**プル**交战有对话，主角兄弟与**プル**交战也有对话，击破**プル**后有剧情，**ジュドー**与其暂时登场，事件BONUS+55。



CLEAR アップグレードL4、カスタムL4×5

击破 アップグレードL1×5、アップグレードL2×5、アップグレードL4×3、カスタムL1×4、カスタムL3×9、カスタムL5×3、可変フレーム×11

Session 25f リィナの血

胜利条件 敌部队击破

失败条件 ブライト、ジュドー被击破

要点 本关敌人基本上都是3机或4机为小队单位编成的，我方机体注意尽量不要落单。**ジュドー**与**グレミー**交战、**ミオ**与**グレミー**交战有对话，初期敌全灭后前半关结束。剧情之后进入后半关，敌人大部队在地图上方，**ジュドー**与**オウギュスト**交战有对话，先击破**ハマーン**的母舰再击破**オウギュスト**有剧情。

CLEAR アップグレードL4、カスタムL4×5

击破 アップグレードL1×10、アップグレードL2×10、アップグレードL3×4、アップグレードL4、カスタムL3×8、カスタムL4×5、可変フレーム×5

Session 26f ダブリンの午后

胜利条件 坚持到难民收容完毕→プルツー击破

失败条件 ブライト、ジュドー、ハヤト被击破

要点 前半关我方两艘母舰都无法移动，主要利用它们的间接供给和补给功能。**ジュドー**与**ラカン**交战有对话，**カミーユ**与**ラカン**交战有对话，敌全灭后进入后半关。后半关当敌人数量被削减到一定数量以后，**プルツー**会驾驶精神力高达在地图左上角登场。**カミーユ**、**ジュドー**与**ラカン**、**プルツー**交战都有对话，**プルツー**HP还剩一半时发生剧情，之后再将其击破即可过关。

CLEAR アップグレードL4、カスタムL4×5

击破 アップグレードL1×8、アップグレードL2×10、アップグレードL3×4、カスタムL3×7、カスタムL4×8、可变フレーム×3

Session 27f マスターアジア暁に死す

胜利条件 ドモン到达目的地→敌部队击破→东方不败击破

失败条件 ブライト、ドモン被击破

要点 本关G高达系的敌人结组出现，由于其每回合会自动回复HP，所以在战斗中要以消灭敌人有生力量而不是单纯消耗HP为目标，将ドモン移动到指定地点或是敌全灭后发生剧情，第一部分结束。第二部分队伍里没有ドモン，敌人再次大量增援，将敌人全灭后发生剧情，之后刚才被消灭掉的敌人会再次全部出现，将第三再次全灭后发生剧情，同时胜利条件变更。ドモン与东方不败单挑，第一次战斗会引发剧情，双方各剩一半HP，再将其HP打掉一半发生剧情自动过关。

CLEAR アップグレードL4、カスタムL4×5

击破 アップグレードL1×19、アップグレードL2×2、アップグレードL3×6、カスタムL1×26、カスタムL4×6、支援火器×30

Session 28f ネエル・アーガマ

胜利条件 敌部队击破

失败条件 ライオット被击破

要点 第2回合ZZ高达系的ジュドー等人在我方初始位置登场。第3回合敌方援军在地图右上角登场，我方援军在地图左侧登场。ジュドー与マシュマー、キャラ交战有对话，ウッソ与キャラ交战有对话

CLEAR アップグレードL4、カスタムL4×5

击破 アップグレードL1×6、アップグレードL2×5、アップグレードL3×3、アップグレードL4、アップグレードL5、カスタムL3×2、カスタムL4、カスタムL5、可变フレーム×4

Session 29f ダブルエックス机动!

胜利条件 敌部队击破

失败条件 ブライト被击破

要点 本关X高达四人组会作为别动队出战。ガロード与シャギア、オルバ交战有对话，敌人数量被削减至一定以下后会撤离战场，进入后半关。后半关敌机还剩17架时发生剧情，GX、X四人组我方援军在地图左上方登场。

CLEAR アップグレードL4、カスタムL4×5

击破 アップグレードL1×12、アップグレードL4、アップグレードL5×2、アップグレードL6、カスタムL1×19、カスタムL6、支援火器、可变フレーム×6

Session 30f 重なる心

胜利条件 敌部队击破

失败条件 ライオット、フィオ、ミオ被击破

要点 主角的剧情，一开始只有主角系的三人合流为一队，以及主角系的母舰一艘，需要注意敌人每回合自动恢复30%的HP。主角与フエルデイナンド交战有剧情，第2回合我方大部队到达，初期敌人全灭后会出现大批敌人援军，最好能提前做好准备。ジュドー与アークライド交战有对话，主角与アークライド交战有对话，击破アークライド后会发生剧情。

CLEAR アップグレードL5、カスタムL5×5

击破 アップグレードL1×15、アップグレードL2、アップグレードL5、カスタムL1×12、可变フレーム×8

Session 31f アクツズの战斗

胜利条件 敌部队击破

失败条件 ライオット、ジュドー被击破

要点 敌机还剩14架时发生剧情，让ウッソ与ラカン交战并将其击坠有对话，事件BONUS+100。初期敌人全灭后プルツー会带领大批量产型卡碧尼作为敌方援军出现在地图右上角，ジュドー与量产型卡碧尼机交战有对话，ジュドー与プルツー交战有对话，主角与プルツー交战有对话，ジュドー与プルツー交信可以使其撤退，事件BONUS+60。之后敌人援军再次在地图右上方登场，ジュドー与グレミー交战有对话，主角再次与プルツー交战有对话，干掉グレミー后再让ジュドー与プルツー交信即可说得对方。

CLEAR アップグレードL5、カスタムL5×5

击破 アップグレードL2×5、アップグレードL4×10、アップグレードL5×4、カスタムL5×10、カスタムL6×6、支援火器×2、大型フレーム、可变フレーム×5

Session 32f バイブレーション

胜利条件 敌部队击破→ハマーン击破

失败条件 ライオット、ジュドー被击破

要点 ジュドー与マシュマー交战有对话，将其击破后会发生剧情并以HYPER状态再次复活。ジュドー与キャラ交战有对话，再次将マシュマー击破的话能够得到事件BONUS+100，击破キャラ后得到事件BONUS+100。初期敌人全灭后发生剧情，ジュドー暂时脱离队伍，同时在地图右上方出现一批量产型キュベレイ敌人援军，再次全灭后进入ジュドー与ハマーン的单挑战，胜利条件变更为击破ハマーン。由于哈曼前两次战斗会使用很强力的ID，所以建议先选择回避，等其SP所剩不多时再一口气拿下。交战时有对话，击破ハマーン后发生剧情，事件BONUS+250。

CLEAR アップグレードL5、カスタムL5×5

击破 アップグレードL1×2、アップグレードL2×4、アップグレードL3×8、アップグレードL4×8、アップグレードL5×2、カスタムL4×6、カスタムL5×8、可变フレーム×11

Session 33f 不死の兵团

胜利条件 敌部队击破

失败条件 ブライト被击破

要点 本关所有的敌人都有“究级细胞”这一特殊能力，每回合自动恢复30%的HP（效果等同于DG细胞），所以战斗时仍然是以消灭敌人有生力量为首位目标。注意敌人有所强化，另外建议捕获几架敌机，捕获后的机体同样可以继承“究级细胞”的能力。初期敌人全灭后，シャギア和オルバ两兄弟在地图右下角增援，同时被究级细胞侵蚀的ロベルト、アポリー以及新的敌人援军出现在地图左下方。カミーユ和花与ロベルト、アポリー两人交战有对话，击破后各得事件BONUS+100，ブライト与ロベルト、アポリー两人、以及アーガマ战舰交战有对话。ガロード与シャギア、オルバ交战有对话。

CLEAR アップグレードL5、カスタムL6×5

击破 アップグレードL1×11、アップグレードL2×7、アップグレードL4×2、アップグレード6、カスタムL1×7、カスタムL3×9、可变フレーム×4

Session 34f 决着

胜利条件 敌部队击破→アークライト击破

失败条件 ブライト被击破

要点 本关一开始我方就被敌人三面包围起来，一定要做好对母舰的保护，第2回合敌人援军シルカ在地图上方登场。敌人母舰会给敌军恢复HP，条件许可的话应尽量优先解决，敌人全灭后前半关结束。后半关，敌人数量极为众多，都有“究级细胞”能力，注意那三架高达是可以捕获的，别浪费了。，胜利条件变更为击破アークライト，优先解决会补血的敌母舰。アムロ、カミーユ、ジュドー、ガロード、フイ、ウッソ、ドモン、ロウ与アークライト交战都有对话。建议将アークライト留到最后再打，击破一次后会完全复活，再击破一次后其只能恢复一半HP。



CLEAR アップグレードL5、カスタムL6×5
击破 アップグレードL1×21、アップグレードL2×11、アップグレードL3×9、アップグレードL5×2、アップグレードL7、カスタムL1×5、カスタムL3×6、カスタムL4×19、カスタムL5、支援火器×2、可変フレーム×3

Session 35f メビウスの轮から

胜利条件 敌部队击破
失败条件 ブライト被击破
要点 敌人还剩20机时，我方ASTRAY小队增援。ジュドー、ドモン战斗有对话，ロウ第一次战斗有对话，アムロ与カミーユ与レズン交战有对话，敌全灭后过关，本关非常简单。
CLEAR アップグレードL5、カスタムL6×5
击破 アップグレードL1×2、アップグレードL2×5、アップグレードL3、アップグレードL4×6、アップグレードL5、カスタムL1×6、カスタムL5×3、カスタムL6×2、支援火器、可変フレーム

Session 36f 忌まわしき记忆とともに

胜利条件 敌部队击破→シャア击破
失败条件 ブライト、アムロ被击破
要点 本关敌人数量比较多。敌人还剩30架时发生剧情，シャア驾驶沙沙比登场，胜利条件变更为击破シャア。アムロ与クエス、シャア、ギュネイ交战有对话，カミーユ、ジュドー、ロウ、ガイ、ドモン、フィオ、ウッソ、ガロード、ジャミル与シャア交战有对话。击破ナナイ的母舰得到事件BONUS+65，击破シャア后其还会再次复活，再次让アムロ击破シャア后发生剧情，得到事件BONUS+275。
CLEAR アップグレードL6、カスタムL6×5
击破 アップグレードL1×2、アップグレードL2×9、アップグレードL4×18、アップグレードL6、アップグレードL7、カスタムL4、カスタムL5×12

Session 37f 预兆の炮火

胜利条件 敌部队击破
失败条件 タリア、ブライト被击破
要点 让ディアッカ、イザーク与アスレン合流，发生剧情，得到事件BONUS+100。敌机还剩两架时敌人援军在地图上方出现，同时我方大部队在地图下方登场。ルナマリア与ステラ交战、イザーク与アウル交战、アスレン与スティング交战都有对话。第2回合开始时两主角会闲谈，事件BONUS+150。レイ与ネオ交战有对话，敌全灭后过关。
CLEAR アップグレードL6、カスタムL6×5
击破 アップグレードL1×12、アップグレードL2×2、アップグレードL3×8、アップグレードL4、アップグレードL5×2、カスタムL4×7、カスタムL5×3、カスタムL6、陆战パーツ

Session 38f 战场への归还

胜利条件 敌部队击破
失败条件 ブライト、タリア被击破
要点 敌人数量被降到一定以下时在地图右上方增援，再次被降到一定数量以下时我方援军出现在地图左上方，同时失败条件追加タリア被击破。小心タリア的母舰被敌人围攻，本关可以捕获不少敌方强力机体，全灭后过关。
CLEAR アップグレードL6、カスタムL6×5
击破 アップグレードL1×6、アップグレードL2×3、アップグレードL3×8、アップグレードL4×3、アップグレードL5×2、カスタムL4×11、カスタムL5×2、カスタムL6×2、支援火器×2

Session 39f 苍天の剑

胜利条件 敌部队击破
失败条件 ブライト、タリア、シン被击破
要点 刚开始的时候シン小队和母舰在地图正上方，最好让他们和地图右侧的我方主力部队尽快合流。初期敌人全灭后前半关结束。后半关，キラ和大天使号会作为第三军登场，让シン与キラ交战有对话，击破キラ得到事件BONUS+110，击破大天使号得到事件BONUS+110。
CLEAR アップグレードL6、カスタムL6×5
击破 アップグレードL1×5、アップグレードL2×11、アップグレードL3、アップグレードL4×17、アップグレードL5×2、カスタムL3×5、カスタムL5×15

Session 40f ステラ

胜利条件 ネオ和スティング击破→ステラ击破
失败条件 ブライト、友军被击破
要点 本关我方三面合围敌军，キラ一方和シン一方虽然可以控制，但属于友军部队，注意别被敌军击破。シン与ネオ、ステラ交战有对话，キラ和カガリ与ネオ、ステラ、スティング交战有对话。ステラ驾驶的デストロイガンダム极强，尤其需要注意其间接攻击，必要的话，为了保险起见可以暂时解散被锁定的小队。击破ネオ和スティング后胜利条件变更，击破ステラ后发生剧情，之后过关。
CLEAR アップグレードL6、カスタムL7×5
击破 アップグレードL1×5、アップグレードL2×4、アップグレードL3×7、アップグレードL4×5、アップグレードL7、カスタムL4×5、カスタムL5×2、カスタムL6

Session 41f 混沌の先に

胜利条件 ネオ和スティング击破→ステラ击破
失败条件 ブライト、友军被击破
要点 本关一开始我方被敌人围困，最好让所有机体按照出击时的位置团团围住母舰进行保护，敌人会自动过来送死的，利用反击即可，左侧使用间接攻击的那一队敌人可以晚些再消灭。プロフェッサー、ロウ初次战斗有对话，两个主角初次战斗有对话。
CLEAR アップグレードL6、カスタムL7×5
击破 アップグレードL1×5、アップグレードL2×2、アップグレードL3×4、アップグレードL4×8、カスタムL4×11、カスタムL5×10

Session 42f 自由と正义と

胜利条件 敌部队击破
失败条件 マリュー被击破
要点 刚开始的时候我方只有大天使号和キラ、アスレン、カガリ组成的小队，非常容易，初期敌人全灭后进入后半关。キラ和アスレン两人组队，注意本关的后半关是不能继承前半关状态的，这点与以前不同，敌人大部队出现在右上方，キラ、アスレン与レイ、シン交战有对话（双方同时SEED化）。第2回合发生剧情，ネオ会驾驶ムラサメ作为我方援军登场，同时我方主力部队在左上方增援。アスレン再次与シン交战还有对话，获得事件BONUS+75，敌母舰被击破后会撤退。
CLEAR アップグレードL6、カスタムL7×5
击破 アップグレードL1×2、アップグレードL2×15、アップグレードL4×4、アップグレードL5×3、アップグレードL7、カスタムL4、カスタムL5×9、カスタムL6×4、カスタムL7

Session 43f 新世界へ

胜利条件 レクイエム发射前敌部队击破
失败条件 ブライト、友军被击破
要点 本关需要在9回合内将敌人部队全灭，我军在地图上方，敌军在地图下方，数量很多。エターナル与ルナマリア交战有剧情，获得事件BONUS+EXP75，アスレン与ルナマリア、タリア交战有对话，マリュー与タニア交战有对话，其余方面没有什么要注意的，尽快敌全灭即可。
CLEAR アップグレードL7、カスタムL7×5
击破 アップグレードL1×2、アップグレードL2×13、アップグレードL3×5、アップグレードL4×6、アップグレードL5×2、アップグレードL6×2、カスタムL5×8、カスタムL6×4

Session 44f 最后の力

胜利条件 敌部队击破
失败条件 ブライト被击破
要点 本关敌人数量极为众多，注意主力部队的PW消耗和补给，多用可以小队攻击的招式最大限度的消灭敌人有生力量。フィオ、ムウ、キラ、カミーユ、ジュドー与レイ交战有对话，ロウ、アスラン、アムロ、ドモン、ミオ与シン交战有对话，这两人被击破后都会再次完全复活。用キラ再次击破レイ有剧情，获得事件BONUS+375；用アスレン再次击破シン有剧情，获得事件BONUS+375。
CLEAR アップグレードL7、カスタムL7×5
击破 アップグレードL1×2、アップグレードL2×14、アップグレードL3×10、アップグレードL4×8、アップグレードL5×5、アップグレードL6×6、カスタムL2、カスタムL5×7、カスタムL6×5、カスタムL7×7



新王子复仇记，王道霸道自选。



系统创新之作 更为接近真实！

最初看到本作的游戏画面时，还以为这是一款火炎纹章系列的模仿作品，真正进行游戏时才发现这是一款将创新和传统相结合的优秀作品。移动战斗更为接近真实，多分支多结局的设定使玩家百玩不厌，隐藏人物丰富和人物特技多彩，每位主人公还都有专属的必杀技。游戏战略性强，各职业平衡性强，人物转职系统独具匠心。虽然是nds掌机上的作品，但游戏的画面却并不寒酸，唯一的美中不足是不能将战斗的画面自动关闭，确实是值得一玩的优秀作品。 □文/雪飞

偽りの輪舞曲（ロンド）

NDS	本刊译名：伪之轮舞曲			CERO A
	SUCCESS	5040日元	2007年8月9日	
战略模拟	卡带	日版	1人	512Mb

战斗讲座

本作虽然是一款战略角色扮演游戏，但基本战斗系统却与众不同，原创的战斗方式容易上手，给玩家带来全新的感受。玩家可以在触摸笔和传统方式中，按自己的喜好选择适合自己的操作。与传统的战略角色扮演游戏比较，本作的最大特点就是每场战斗的时间都比较短，只要玩家仔细思考，熟悉游戏系统，不重复GAME OVER也不追求隐藏人物的收集，那么大概用20小时左右即可通关。如果觉得战斗比较吃力，玩家可以利用退却大法反复进入战斗，提升己方角色的等级。最初进入游戏可能会觉得稍有不适，但熟悉系统以后便立刻会被其深深吸引，在移动攻击合二为一的爽快系统中享受着战斗的快乐。

移动攻击

战斗的基本就是移动与攻击合二为一，在移动的同时发起攻击，举例说来A点距离B点一共有五格距离，在这五格上站有三名敌人，玩家指挥部队从A点移动到B点要路过这三名敌人，那么在玩家通过的同时会分别攻击这三名敌人。每名角色的一次行动时可以同时攻击多名敌人，前提条件则是该角色有足够高的移动力。因此本作的战斗并不是让玩家派遣角色快速移动，而是要在有限的移动前提下，尽量多路过敌人多攻击敌人。每场战斗我军最多只能派遣六名角色出场，虽然有些战斗中会出现几名援军，但援军的移动完全不受控制，因此在战斗中玩家必须认真选择角色的移动路线，为了多攻击到敌人，必须去选择那些比较绕远的路线。仅仅依靠高移动力高攻击力角色并不能顺利地击败敌人，在战斗中必须重视职业的配合，让那些骑兵类角色纵横驰骋之后，能够得到体力的回复，利用弓手去克制敌人的法师。敌人数量过多并且密集进攻时，那些高移动力角色经常会被敌人的ZOC技能和反击能力阻止前进的脚步，此时则要让法师的大范围魔法发挥自己的作用。

最凶之盾

重装甲系的职业技能中都有ZOC技能，在装备该技能时，可以阻止敌人通过。比如说敌人A、B并排，玩家可以在通过的同时发起攻击，但敌人A是重装职业装备ZOC技能，玩家通过A时会被阻拦，敌人B则不会受到伤害。在这种情况下，玩家如果不能从敌人A背后通过时，最好是先从敌人B通过再通过敌人A。因此ZOC算得上是最强之盾，玩家可以利用这一特技，派遣那些高防御拥有此技能的角色守卫在法师系角色周围，确保脆弱职业的生存。为了克制敌人的重装系职业，一些角色可以通过提升级别学得ZOC无效技能，装备上这一技能后，可以相对轻松地战胜敌人重装兵。一般来说敌方的重装职业移动力都是五到六格，在很多战斗中，敌人都是多名重装单位集体行动，不会把背后的弱点暴露在玩家面前，而且一旦接近我军，便会给予我军极大伤害。此时玩家则要多派遣骑兵出战，第一回合移动攻击最前线的重装敌兵后，移动到他的攻击距离之外一格，下回合他会走到我军骑兵面前但不能攻击，我方骑兵再发

动移动攻击。循环这一步骤可以在敌人移动中不断损耗敌人的体力，等敌人移动到我军大部队面前时，已经是半残之人，随便派遣一名角色即可将其消灭。



通过敌人时自动发起攻击，通过自军时则会得到辅助应援效果，前提有二，一是被通过的队员尚未行动；二是该队员已经装备上了应援技能。应援技能非常重要，可以临时提升我方成员的战斗能力，灵活运用会大大降低战斗的难度。比如说在战斗初期阶段，我军没有负责回复的角色，玩家只能依靠骑兵和主人公的应援技能为队员回复体力。攻击力、防御力、命中率、会心一击率等各种能力都能通过应援效果在该场战斗中得到临时提升。为了让每名角色的应援效果都得到最大发挥，在每回合行动前，玩家必须认真思考该让谁先动，路过哪些队员能得到什么样的应援效果。开战的每一回合都要考虑好全部队员的行动，并且利用移动距离来计算出敌人的移动位置，做到真正的知己知彼。



通过敌人发动攻击时，敌人并非是老老实实地站在原地挨打，有些敌人会在遭受攻击时发起反击。遭受到敌人反击后，不但会损失体力，还会停止前进的脚步。回避敌人反击的方法除了远程攻击外，只有从敌人背后通过。我军同样有些角色会在遭受攻击时反击，因此在战斗中尽量要让我军角色面冲敌人，从敌人背后通过攻击。当敌人出场多名会反击的角色时，最简单的办法就是让弓手配合法师，利用地形损耗每名敌人的绝大部分体力，然后再派遣近战角色突击，在敌人发动反击技能前将其消灭。我方角色学会了反击技能后，尽量用PT点数提升该技能级别，争取在战斗中多发动反击技能，在敌人行动的回合也能削弱敌人的实力。在一次攻击多名敌人时要格外注意他们的反击。



本作的战斗除了通过攻击外，还可以发动远程攻击消耗敌人的体力。可发动远程攻击的职业有法师、弓手、忍者。法师的魔法攻击强劲，但移动后不能使用魔法，同样使用魔法后不能移动，只能在移动和魔法中选择一个。弓手可以在移动后射箭攻击，但在攻击后不能移动，缺点是转职前射程较近。忍者的远程攻击射程远，可以在移动后发动远程攻击，但攻击力较低。我军的弓手算得上本作中最优秀的弓手，非常值得培养。移动力高达7格并且一次攻击可以秒杀大部分法师，将敌人的弓手打成濒死状态。因为他的魔法防御很高，即使没能秒杀敌人法师，在敌人行动回合遭受魔法攻击也不会有性命之忧，转职后能力还可以得到提升。我方忍者则属于那种并非必须出场战斗的角色，唯一值得称道的就是她的必杀技，可以给我方主力队员**イジナ**最好的辅助。



LC为Leading Character的缩写，LC越高越显眼越会成为敌人的攻击目标，LC越低越不显眼越不会遭受敌人的攻击。利用这一特性，在战斗中为了保护那些脆弱单位不受攻击，而让强悍单位提升LC值，吸引敌人的火力。攻击敌人、消灭敌人、使用魔法等都可以提升LC数值，也可以使用特技或物品提升，使用特技或物品也是降低LC的方法。熟练控制己方角色的LC数值，可以间接地控制战局，操纵敌人的行动。比如说可以让一名LC值很高的角色带领敌人的大部队转圈，其他角色猎杀那些掉队的敌人，逐渐削弱敌人的大部队。



在战斗中被敌人击败即为战斗不能。战斗不能的队员在战斗编成中不能进行修炼、买卖物品等工作，但可以继续参加下一场战斗，不过在下场战斗中能力会大幅下降。主人公一旦被敌人击败战斗不能，则游戏结束，因此在战斗中一定要注意我军的走位，保护好主人公，尽量让全部出战队员都坚持到战斗结束。进行退却练级时，更要注意主人公的位置，一旦主人公战斗不能则会前功尽弃。



OB是Over Break的缩写，即为人物的必杀技。在上屏幕人物情报右下角表示。随着战斗的攻击、防御等该数值逐渐增长，达到一级时可以使用，最高为三级，级别越高效果越高。各名角色的必杀技也不相同，玩家活用这些必杀技会大大降低战斗难度，甚至可以利用它来挑战那些过于强悍的敌人。需要注意的是大部分攻击性必杀技都是范围攻击，不分敌我，因此在使用前一定要注意自军的站位，不要被己方的必杀技打成战斗不能。虽然回复系法师角色在游戏初期不能依靠攻击提升OB值，但是使用回复魔法一样可以让OB槽得到提升，还能赚取大量经验，因此在战斗中只要回复法师MP值够，就要让他使用回复魔法。OB槽满了就一定要及时使用，因为这一数值只在本关有效。



本作的职业颇为丰富，大体分为骑兵、轻兵、重装兵、盗贼、弓手、黑法师、白法师、忍者几大类。骑兵移动力高攻击力强，一次移动可以攻击到多名敌人，是突击战斗的核心，但魔法防御力和远程物理防御稍弱，容易被敌人弓手和法师偷袭。轻兵移动力较低，但攻击力比较出色，受地形影响较小，移动力一般都是六格，足以消灭小股的来犯之敌。重装兵高体力高防御力，ZOC特技使他们成为战场的最强盾牌，绝对是值得信任的好伙伴，但可惜移动力低，必须为他们装备上增加移动力装备，才能让他们真正地活跃在战场上。盗贼高移动力高回避，但体力攻击力防御力颇低，以超高的会心一击率弥补攻击的不足，但对战斗直接帮助不大，不过因为可以拥有经验值附加技能，是比较容易值得培养的角色。黑法师可以使用远程魔法辅助战斗，高魔力低移动力，可以使用范围魔法一举歼灭多名敌人，在移动后不能使用魔法，体力过低很容易被敌人秒杀都是他们的致命缺点，在战斗中一定要尽量放在后面，并且随时注意保护，可以放弃那些魔力高但魔法点数低的黑法师。白法师的优缺点与黑法师基本相同，但更为擅长回复体力，算得上必须出场的角色，其中最强者则是玛丽公主。忍者分为近身攻击和远程攻击两种，移动力高、回避力高，还可以使用大范围攻击的符咒和远程攻击，但由于攻击力和魔力都不出众，两种攻击都只能损耗敌人很少的体力，远程攻击的忍者可以说是鸡肋角色。弓手的最大特点就是没有通过攻击，但在移动后可以发动远程攻击，因此是克制敌人法师的最佳人选，一般法师的体力都很低，弓手可以做到一击必杀。



每名角色的道具栏都分为两栏，一是物品栏，二是饰品栏。物品栏中可以装备装饰品外的一切物品，可以在战场上使用，达到回复或应援效果。饰品栏中只能装备提升人物能力的装饰品。物品栏和饰品栏最多都可装备四样物品。击败了帝国军的几头狮子后，可以得到一些非常珍贵的装饰品，但可惜都是提升攻击10点降低防御20点之类，除了针对特定队员外没什么实用意义。



派遣到这里完成任务、买卖道具、修行、转职的角色不能参加下场战斗，并且每次进入只能选择一项完成，因此玩家要认真思考后派遣合适的人选。

クエスト：派遣出战外角色在这里完成任务，获得高额的报酬。各种任务有级别之分，骷髅头越多的任务越难完成。在完成任务后得到奖励，越高级别任务奖励越好。有些角色特技中有提高任务完成率的技能，尽量派遣这些角色去完成高级任务。完成任务可以得到关键的转职道具，因此只要是能确保主力出战，剩下的队员尽量去多完成任务。完成大部分战斗后可以选择四个任务完成，建议将其全部完成。为了完成全部任务，玩家还需要注意平时的同伴招募。

修行：千里之路始于足下，只要坚持锻炼一定会得到回报。在这里可以提升角色能力，分为集中锻炼和综合学习两种。选择集中锻炼的角色只能提升单项数值，选择综合学习可以提升三项数值。物理系角色可提升的能力为ATK、DEF、HP；魔法系角色可提升的能力为MAG、DEF、MP。根据各人的适性不同，提升的效果也不相同，一般级别较低的角色在锻炼时还能获得部分经验值。但由于锻炼的次数有限，基本上可以无视依靠锻炼获得的经验。修行可以获得的能力提升幅度较低，只适合用来培养战斗的主力队员，其他的低等级队员最好还是去完成任务，因为他们得到的能力提升和经验值都不会影响他们的出战次数，不能从根本上扭转他们坐冷板凳的命运，还不如让他们去完成一些低等级的任务，还可以为玩家赚取一些物品和金钱。

買い出し：进行道具买卖，选择角色时在角色的头像下会出现笑脸、哭脸等标志，这些标志表示该角色的胜任情况，尽量派遣那些笑得很开心的角色进行物品买卖。在人物头像下还有购入和卖出的数值，表示该角色一次可以买入或卖出的道具种类，如果需要卖出物品



很多或者是手里金钱富裕时，应尽量选择那些数值较高角色进行买卖。在决定了进行买入物品的角色后，还可以通过调节金钱的数量，来决定买入物品的数量和质量。物品的购入有一定的随机性，有时玩家派遣适性良好，并且给予重金进行交易，得到的也可能只是普通的物品。因此不要期望在交易中能买到传说中的神物。根据派遣交易的角色能力差异，有时在购买物品时得到附赠的礼物。

试练の旅：得到了各种转职的物品后，人物的级别达到15，可以派遣该角色进行转职。本作的各人物即使不转职也不影响过关，因为转职必须物品比较难得，所以玩家不用急于为手下的大将转职。



人物的特技大体分为三类，一类是战场使用特技，一类是应援特技，一类是提升基本能力特技。特技需要消耗提升级别获得的PT点数修行获得，每个特技的最高级为5级，一级消耗1PT，二级消耗2PT，三级消耗4PT，四级消耗6PT，五级消耗8PT，修行后必须装备在角色的特技栏中方可生效。每名角色都有多种特技，一周目中全部修行几乎没有可能，而且角色特技装备栏中最多可以装备十二条特技，因此玩家在修行特技和装备特技时都要煞费苦心，那些用处不大特技尽量不要修行，节约一些PT点数字，用来强化那些强悍的特技。提升基本能力的特技比较重要，我军主力战斗队员一旦可以修行，就尽量在最短的时间内将其提升到最高级。其次需要为主力战斗队员提升的特技则是应援特技，可以给予同伴更为有力的帮助。战场上使用的特技大多有回合限制，并且多是提升一项能力同时降低另一项能力，只有提升LC和提升远程攻击防御力的特技比较实用。那些冷板凳队员则要修行提升完成任务几率、商品买卖等特技级别，从经济上给予我军最大的支持。



在战斗中如果主人公外主要战斗队员战斗不能，玩家可以选择战场退却，退却后保留退却前人物的级别，利用这个方法玩家可以挑选经验值比较高，敌人数量较多的关卡实行练级大法。战场退却分为两种，一种是退却回到战斗开始第一回合画面，战斗不能队员重新归队；另一种是再编成退却，玩家直接进入编成画面，可以将已派遣完成任务的队员召回，调整装备重新选择出战队员。进行一场战斗时，玩家可以先派遣六名成员出战，战斗进行得差不多时，选择编成退却，在编成菜单中存盘，然后再次进入该场战斗，如此循环可以在短时间内让玩家的部下们都得到培养锻炼。战场退却并不会影响战斗的评价，玩家决定完成该场战斗不再退却时，才需要认真对待该场战斗。



本作战斗中人物的图标分为蓝、红、绿、黄四种，蓝色表示己方成员、红色表示敌方成员、绿色表示中立人员、黄色表示己方友军。在战斗中玩家利用特定的人物与敌方角色或者中立人员对话，引发特定剧情即可将他们招募为部下。这些被招募的成员在该场战斗中图标变为黄色，成为己方友军，该场战斗不受玩家控制自由行动，在本场战斗结束后正式成为我方成员。需要注意的是绿色的中立人物如果没有引发对话剧情，在战斗结束后即使该人物生存，仍然不会成为我军同伴。已经完成对话成为黄色友军的人员，如果在该场地战斗中战斗不能，战斗结束后依然加入我军，并且是正常状态，依然可以完成任务或者买卖道具。主要隐藏人物的招募方法在下面的攻略中都有介绍，请大家按提示将他们招募成为部下。



在战斗中玩家可以存盘退出，但这个存档并非永久存档，而是临时存档，只能读取一次，不能用来进行练级。游戏通关后，玩家可以得到一个二周目记录，读取这个记录可以再次重新进行游戏。二周目记录保留金钱、各角色的技能，在一周目已经招募过的角色需要在二周目时重新招募，此角色的PT点数为99。但在一周目未曾招募到的角色，在二周目招募后则没有PT奖励点数。



↑在游戏二周目的第一关，玩家就可以将狮子们全部消灭。

背井离乡横跨整个大陆的复兴之旅！
解放圣剑之力杀害美丽公主走上霸者之路！

王都脱出

距离圣王阿尔特利乌斯（アルトリウス）击败黑暗力量建立王国已经有150余年，大陆一直处于和平状态，但突来的异变却打破了大陆的宁静。位处中原要地被群雄包围的布莱特瓦尔达（ブレトワルダ）王国之主贤王艾利奥特突然驾崩，几日后被百姓称为贤王在世的赛尔迪克（セルディック）王子与大臣一起为贤王举行了丧礼。此时布朗麦鲁（ブランメル十）帝国军突然杀到，王国士兵虽然奋勇抵抗，但却寡不敌众，忠心耿耿的家臣们纷纷战死，由圣王建立的布莱特瓦尔达王国有如风中之烛岌岌可危。多年前赛尔迪克王子与失去记忆的主人公相遇，由于两人长得极为相似，从此主人公一直在担当王子的替身。这次战斗中虽然主人公全力战斗，但由于实力相差过于悬殊，赛尔迪克王子仍然战死沙场。不过布莱特瓦尔达王国并未就此灭亡，主人公继承了赛尔迪克王子遗志，接过象征着布莱特瓦尔达王国的圣剑和保护玛丽公主的重任。带领残存的家臣们，为了解除圣剑的封印重建王国离开了被帝国占领的祖国。

胜利条件：セルディック到达脱离地点

失败条件：セルディック阵亡

我军成员：セルディック、ケイ、マ十ガス

作战要点：先消灭正下方的两名敌人，但第一回合最好不要向左移动，否则帝国的第一批援军会立刻出现在地图下方。帝国重装骑士高等级高防御，最好不要招惹。消灭了在我军周围的四名帝国先遣步兵后，再向左移动引出帝国第一批援军，之后集中兵力向左前进，沿路计算好敌人的移动步数，争取多消灭一些帝国先遣步兵。黑狮子能力超高，将其击败可得到移动力加一的黑狮子指轮，但目前想击败他则几乎没有可能。开战几回合后黑狮子会带领部下的重装兵突击，自己会冲到最前线将其他敌人甩到后面，此时最好是无视他的存在继续逃跑，否则将会体会到黑狮子的实力。想要黑狮子指轮可以等到二周目以后再回来取，没必要为了它在本战中来回存盘读档。



离开祖国摆脱了帝国军追击后，主人公一行来到夏莱姆（シャレム）首长联邦，受到这里的“纳族”族长达鲁辛（ダルシン）和他儿子昂赛姆（アンセム）的热烈欢迎。休整了一个月左右，主人公一行听说ガレ山贼经常袭击周围的村民和旅行者，为了报答达鲁辛的收留之恩决定率领部下们消灭山贼。奉导师阿利奥斯（アリオス）之命，投奔赛尔迪克王子的赛尔玛（セルマ）也在消灭山贼的战斗中加入队伍。

胜利条件：全歼敌军

失败条件：セルディック阵亡

我军成员：セルディック、ケイ、マ十ガス

我方友军：セルマ

作战要点：敌人行动缓慢并且极为分散，**セルマ**每回合只能移动四格，但因为魔法强悍，玩家完全不用为他担心。记得派遣队员接近**セルマ**，引发对话将他招募为同伴。抓紧时间消灭敌人，合理分配经验值才是本战的重点。**セルマ**比他的导师**アリオス**弱上许多，没必要重点培养，最好还是把经验都分配给其他三人，尤其是移动缓慢的色鬼**マ十ガス**。



在主人公一行讨伐山贼时，寻找哥哥的玛丽公主到达夏莱姆首长联邦，但却被联邦军的加古拉特（ジャグラト）掠走，得到此消息的主人公立即派出侦察队调查。

胜利条件：到达侦察点

失败条件：王国军全灭；玛丽阵亡

我军成员：ケイ、マ十ガス、セルマ

作战要点：敌人非常分散，很容易对付，但移动力低的单位尽量不要向地图上方前进。消灭了杂兵后，不要接近加古拉特，应该直接到达侦察点，胜利条件改变后全军撤退并不是最佳的选择，因为利用骑士的移动力优势，我军完全可以边走边打，将敌人援军全部歼灭。不过有时会被敌人阻拦，因此尽量要从背后攻击重装骑士。如果选择全灭敌军，那么**ケイ**一定要在前几回合中利用地形优先消灭掉敌人的弓手，重装兵因为移动力太低，完全不必急于一时。



加古拉特是夏莱姆首长联邦中有力种族“加族”的族长，因为达鲁辛和昂赛姆的缘故，主人公一行不能轻

举妄动，只能做好出兵准备。得知加古拉特诱拐公主的消息后，达鲁辛立即带上昂赛姆来到加古拉特的领地，希望能救出公主。然而加古拉特早已投靠帝国军，不但拒绝释放公主，还突然出手将达鲁辛杀害。昂赛姆立即命令萨莎（サシャ）通知主人公一行，自己则留下来阻止加古拉特。

胜利条件：王国军全员到达ジャグラト居城

失败条件：セルディック阵亡

我军成员：セルディック，任意四人

作战要点：开战后不要急于前进，先在我军初始位置周围将靠近我军的敌人全灭。然后集团推进或者是派遣强人直接将敌军弓箭手全部消灭。萨莎虽然拥有远程攻击伤害降低的特技，但其实并没有太大的效果，最好不要让她走进敌人弓箭手的攻击范围。

再会

虽然居城已经被王国军团团包围，但妄图成为夏莱姆联邦之主的加古拉特仍然困兽犹斗拒不投降，为了救出玛丽公主和昂赛姆，主人公只得下令全军突击。

胜利条件：击败ジャグラト

失败条件：セルディック阵亡

我军成员：セルディック，任意四人

我方友军：マリ─、アンセム

作战要点：第一回合可全军待机，等待敌人接近。打开牢房，并派遣队员接近被关押的友军后，他们才可以开始行动。マリ─是我军的第一个回复单位，尽早说得可以大幅减轻回复的压力；アンセム的职业是弓手，可以从五格外发动攻击，是克制敌人法师的不二人选。敌人大部队会同时从两个方向接近我军，我军不要兵分两路，而是应该集中兵力迎击ジャグラト所在的方向。ジャグラト比较强悍，最好能在一回合内将其消灭。

红き狮子

玛丽赶来与兄长会合的目的是转达ヴェロ─ナ（威罗纳）教皇的口讯，要主人公前往圣都赛茵（セイン）举行戴冠仪式。但是由于圣剑被封印，主人公一行还得先去阿尔麦利亚（アルメリア）魔道国找赛尔玛的师傅阿利奥斯帮忙。然而帝国军却阴魂不散，“红狮子”率领帝国第三师团拦住了王国军的前进去路。

胜利条件：百姓脱离战场

失败条件：セルディック阵亡

我军成员：セルディック，任意五人

作战要点：百姓一次只能移动三格，第二回合便会被敌人追上，想要保护全部百姓不被杀害难度较大，必须在让我军队员突击上前，吸引敌人的火力。有百姓阵亡也没有关系，因为只要有一名百姓成功逃跑即可完成任务，不过那样的话会觉得很没面子。百姓逃走后胜利条件改为王国军脱离战场，但其实我军完全有能力将帝国剩余部队全部消灭，甚至可以击败红狮子，得到怪盗之证。

フクロウ团

在帝国军的强大压力下，王国军被逼入加莱山中，之前被讨伐的夫库罗山贼团趁机发难，使主人公一行陷入前有山贼拦路，后有帝国追兵的尴尬境地。山贼的首领是自称为义贼的阿乌尔（アウル），在他外出办事时，手下们任意胡为，导致主人公一行出兵讨伐。在这次战斗中阿乌尔与主人公一行化敌为友，并从此与主人公一行共同对抗帝国军队。

胜利条件：王国军全员到达脱离地点

失败条件：セルディック阵亡

我军成员：セルディック，任意五人

作战要点：开战后立即兵分两路，一路三人堵住山贼团前的峡谷，弓手负责远程射杀敌人。另一路的任务是消灭五回合左右出现的帝国援军，这路人马中赛尔玛是战斗的主力，使用他的大范围火魔法可以将帝国重装兵外的士兵全部消灭。与赛尔玛同行的两人中必须有人学会提升自身LC值特技，如果没能在一回合消灭帝国援军，依然可以让他吸引帝国重装兵火力，免得赛尔玛遭殃。消灭了帝国援军后，两路人马合流继续利用地形优势消灭剩下的敌人。不要杀害山贼的首领アウル，让玛丽公主接近他可招募他成为部下。

港と海贼

主人公一行好不容易逃出了帝国军队与山贼团的夹击，到达邻海的港口城市，但可惜未能休息调整，便遭到海贼团的袭击。

胜利条件：全歼敌军

失败条件：セルディック阵亡

我军成员：セルディック，任意五人

作战要点：开战后将主力战斗队员分为两队，右侧留下两名队员即可。市民行动缓慢，并且防御极低，典型的“一招就死”，很难保证他们全部生还。如果保证市民全员生存，下关进入隐藏关卡海贼的岛。

海贼の岛

虽然主人公一行击败了海贼团，但是却有部分市民被海贼掠走，为了解救这些无辜的百姓，主人公决定出兵直捣海贼老巢。消灭了盘踞海上称霸一方的海贼团，救出了不少可怜的百姓，还救出了丧失记忆的魔女柯童（コットン）。

胜利条件：全歼敌军

失败条件：セルディック阵亡

我军成员：セルディック，任意五人

作战要点：很轻松的一战，只需注意集团推进，让移动力高的单位等候其他单位，避免自身陷入敌人的包围。コットン会在战后自动加入，她能力不弱，并且是我军中移动力最高的法师。

沙漠を越えて

消灭了海贼后，主人公一行必须挑战的则是广袤无垠的大沙漠。这里不但自然条件恶劣，而且还是沙漠蛮族横行之地，想要通过沙漠就必须击败他们。在与蛮族的战斗中，主人公一行还招募到兽人阿尔汉布拉（アルハンブラ）成为同伴。

胜利条件：王国军全部队员到达脱离点；沙漠蛮族全灭

失败条件：セルディック阵亡

我军成员：セルディック，任意五人

我方友军：アルハンブラ

作战要点：消灭了最初的两名敌人后，大部队集团推进，移动力高的单位放慢前进速度等候负责回复体力的白法师。我军单位走进敌人攻击范围前敌人不会行动，因此可以利用弓手的特色发动远程攻击，不损失体力屈死对手。アルハンブラ很强，但出场被三名敌人围攻，跟主人公对话以前不会作出任何行动。集团推进可以分散敌人的攻击，还可让法师为アルハンブラ回复体力。不要急于让主人公跟她对话，免得她一个人单枪匹马杀入敌阵迅速阵亡，最好是在大局已定后，再让主人公与其对话。在消灭最后的沙漠蛮族前，最好将帝国骑兵消灭。アルハンブラ虽然没有骑乘，但八格的移动力加上高体力，以后还会学得反击特技，注定了她是值得培养的角色。

ファティマ要塞

穿过大沙漠、再通过法提玛（ファティマ）要塞即可到达阿尔麦利亚，然而在法提玛要塞上却飘扬着帝国的旗帜，无奈主人公一行只得强行突破。潜入要塞准备大捞一票的盗贼露西亚（ルキア）被帝国军误认为是王国军，在主人公一行的努力下最终她不但幸免于难，还被大方的主人公吸引，成为同伴共同战斗。

胜利条件：击败帝国守护骑士

失败条件：セルディック阵亡

我军成员：セルディック，任意五人

我方友军：ルキア

作战要点：消灭掉最初的两名骑士后，大部队不要急于前冲，只派遣弓手一人上去消灭右边的两名敌人弓手，剩下的战力在原地耐心等候帝国军援军。要塞城门在帝国军援军到达后同时打开，四名重装骑士会主动出击。我军应快速歼灭帝国军援军，走进沙漠利用地形和移动力差异将重装骑士消灭。同时让弓手继续向右上前进，将阻拦ルキア去路的士兵消灭，确保在ルキア与主人公对话前不会撤离战场。运气不好时ルキア会被敌人的步兵拦截，虽然她并非必不可少角色，但也弃之可惜。

箱庭の魔术师

突破法提玛要塞，主人公一行终于到达阿尔麦利亚，但在这里等待主人公一行的却是魔法师们的猛烈攻击。阿尔麦利亚原本由名为“箱庭”的魔法师集团统治，现在已经被帝国军占领。

胜利条件：セルディック进入箱庭

失败条件：セルディック阵亡

我军成员：セルディック，任意五人

作战要点：敌人全部是法师，魔法防御力低下的角色最好不要出场战斗，派遣弓手出战会觉得本战非常轻松。开战几回合后エルネスト带部队撤退，エルマ开始向我军移动，让セルマ接近エルマ可以招募他成为同伴。エルマ与セルマ拥有相同的面容，职业相同能力也相差无几，在本作不缺少优秀法师的大前提下，以后基本上没有什么出战的机会。

雷帝エルネスト

阿尔麦利亚被帝国军第四军团“碧狮子”占领，他们的领袖则是有“雷帝”之称的艾尔内斯特（エルネスト），不过他并不能阻挡主人公一行前进的脚步。惨败的艾尔内斯特使用传送魔法离去，使阿利奥斯觉察到他与昂拉（アンラ）教团有关，主人公手中的圣剑被诅咒很可能就是他们的杰作。

胜利条件：击败エルネスト

失败条件：セルディック阵亡

我军成员：**セルディック**，任意五人

我方友军：**アリオス**

作战要点：开战后敌人会逐渐逼近我军，建议全军向右移动先消灭右侧的两名重装骑士，然后逐个消灭逼近的敌人，弓手在本战中仍然极为活跃。**アリオス**与主人公对话后，才能开始行动，他的魔法强悍，是一个好帮手。**アリオス**魔法点数充足，魔力值高，不愧是**エルマ**与**セルマ**的导师，他可以作为重点培养的法师之一。

暗色の声

阿利奥斯也不能为主人公解除圣剑的诅咒，但艾尔内斯特留下的资料上显示，崇拜黑暗之力的昂拉教团总部距离阿尔麦利亚很近，主人公一行立即前往调查。在这里主人公一行遇到了一名奇怪的少女法师伊古莱茵（**イグレイン**），虽然她一开始作为敌人出战，但在战斗中却一直不出手攻击，最后还坚持加入主人公的队伍。随后出现了大量黑暗骑士，主人公一行只得撤离。这次的行动除了收到新伙伴外，还得到了一个重要的情报：布莱特瓦尔达的宫廷魔术师麦夫莱于（**メフレイユ**）与教团似乎有些联系。

胜利条件：**セルディック**接近**イグレイン**

失败条件：**セルディック**阵亡；**イグレイン**阵亡

我军成员：**セルディック**，任意五人

作战要点：派遣两名移动力高角色或者弓手出战消灭法师，移动力高角色第一回合在距离第一队法师七格外，第二回合将其消灭，第三回合返回补充体力，如此循环重复。**イグレイン**不会攻击我方，可以放心大胆地让同伴们走进她的魔法射程内。完成胜利条件，主人公接近**イグレイン**后，敌人出现大量教团调停骑士，他们的攻击力防御力超高，建议不要与之战斗，直接逃到脱离点完成战斗。**イグレイン**也是法师，能力一般，但影响到以后招募同伴，因此还是在这里与她对话为好。

岬の战い

在王国军调查教团时，威罗纳骑士团的部分士兵投靠帝国军，圣都赛茵陷落。收到这一消息的主人公一行立即赶往圣都赛茵，不料帝国军队在峡谷中早已设下埋伏。

胜利条件：王国军全员到达脱离地点

失败条件：**セルディック**阵亡

我军成员：**セルディック**，任意五人

作战要点：开战时我军被两头夹击，路边的山上还有几名法师，实在是比较辛苦的一战。如果实力不够强，最好还是全军收缩在中央狭窄的山路上，让高体力高防御角色站在最下方，用弓手消灭山上的法师，利用地形弓手配合法师逐个消灭敌人。消灭掉上方全部帝国骑兵后，全军集中火力消灭下方残存的帝国弓手，让主人公接近**シン**可以招募她成为同伴。**シン**可以使用远程攻击也可以使用大范围符咒攻击，可惜魔力与攻击力都不高，使她很难有用武之地。她最大的作用并不是出场战斗，而是为了招募更为强悍的伙伴。

若き狮子

为了阻拦主人公一行到达圣都，帝国军出动了"黑狮子"、"碧狮子"两名大将，但两人并不齐心，"碧狮子"一心争功，不按计划作战，结果给了主人公一行可乘之机，顺利突破了帝国军的防御线。

胜利条件：击败**アルベリヒ**或**エルネスト**

失败条件：**セルディック**阵亡

我军成员：**セルディック**，任意五人

作战要点：战前对话中敌人已经透露了他们的作战计划，因此我军最好不要过桥强行与**エルネスト**的大军战斗。可以多派遣一些高移动力单位，向右前进消灭**アルベリヒ**。如果实力足够，可以尝试着挑战一下**エルネスト**。

冬の岚

到达圣都的王国军立即开始准备攻城，因为季节的缘故帝国军不能派遣大军救援，因此两军陷入了胶着状态，而严冬却并不体谅两国士兵的艰辛，寒风卷来了冰冷的雪花如同落樱般洒落在士兵身上。发动谋反的乌赛尔（**ウ－ゼル**）与帝国军蛇鼠一窝，合作控制着圣都。

胜利条件：**セルディック**侵入教皇厅

失败条件：**セルディック**阵亡

我军成员：**セルディック**，任意五人

作战要点：主人公走到右侧房间门口，可以招募到**アイギ－ル**为部下。我军突破骑兵队防线、敌人出现援军之前，全部敌人在攻击范围内没有我军时，都不会主动出击，利用这个设定，我军可以派遣远程部队屈死对手。敌人出现援军后，如果实力够强，可以利用雪地和狭窄的地形与敌人继续战斗，如果实力一般，则最好是集中力量消灭守卫教皇厅的重装骑士。

圣都夺还

王国军突破了敌人的重重防线，进入圣都教皇厅，但此时乌赛尔已经下达了屠杀俘虏的命令。因为这一命令其实只是无益的屠戮，阿尔贝利（**アルベリヒ**）坚决反对，遭到拒绝后竟然偷偷将俘虏释放。而他的举动却被艾尔内斯特看在眼里，并趁机将与自己政见不合的阿尔贝利打入地牢。

胜利条件：击败**ウ－ゼル**

失败条件：**セルディック**阵亡

我军成员：**セルディック**，任意五人

我方友军：**ユミルナ**、**シモン**

作战要点：尽量派遣高移动力单位出战，迅速消灭拦路的杂兵打开牢房大门，否则**ユミルナ**和**シモン**会被处刑，我军将失去两名有力的同伴。早招募到**ユミルナ**和**シモン**之前，我军必须以最快速度前进，甚至可以无视个别掉队队员。

地下牢にて

消灭了乌赛尔，重新夺回了教皇厅，但却没有找到教皇，这让主人公颇为焦急。其实教皇一直都在主人公身边，阿伊基露就是真正的教皇，为了躲避乌赛尔的追捕，她不得不隐姓埋名。主人公的实力得到了教皇的认可，正式成为布莱特瓦尔达国王。虽然乌赛尔已经阵亡，帝国军的大部队也被驱逐出境，但反对势力仍然占领了地下牢房，主人公一行则负责将其消灭。

胜利条件：全歼敌军

失败条件：**セルディック**阵亡

我军成员：**セルディック**，任意五人

我方友军：**アルベリヒ**

作战要点：非常简单的一战，敌人的普通士兵都弱得不堪一击。打开牢房后，让主人公与**アルベリヒ**对话引发剧情。**イジナ**很强，与她交手一定要做好准备，不过可以用**シン**将其说得。**イジナ**的职业虽然也是忍者，不能远程攻击，但比**シン**却强悍了很多，可以作为以后战斗的主力培养。

运命の刻

成为布莱特瓦尔达国王的主人公仍然没有办法使圣剑复原，而隆重的仪式却即将到来，界时主人公必须手持解除诅咒的圣剑接受教皇的祝福。其实导师阿利奥斯知道解除圣剑诅咒的方法，那就是用王族的鲜血洗染圣剑。知道了这个方法的玛丽公主坚持要用自己的生命使圣剑复原，主人公自然不能答应，最后在主人公的劝说下，玛丽公主终于放弃了这个方法。

胜利条件：无

失败条件：无

我军成员：**セルディック**

作战要点：坚持几个回合不向玛丽出手便可完成任务，下一战进入暗之教团。也可以出手将玛丽杀死使圣剑复原，进入另外的路线，主人公建立神圣布莱特瓦尔达帝国。以下攻略为玛丽生存路线，建议在这里建立一个新的存档，为进入不同路线做好准备。

暗の教团

由于主人公坚持不肯牺牲玛丽公主，复原圣剑只能另寻他法。帝国军虽然被驱除出境，但仍不死心，在背后挑动昂拉教叛乱。虽然如此，但其实发动叛乱的只是一小部分教徒，大部分的人都是出于无奈。

胜利条件：全歼敌军

失败条件：**セルディック**阵亡

我军成员：**セルディック**，任意五人

作战要点：建议派遣**イグレイン**出场战斗，在**ガラハット**魔法点数消耗得差不多不能使用攻击魔法时，让**イグレイン**接近**ガラハット**可以招募到这位老年法师。**ガラハット**移动力为五，比一般法师高出一格，并且可以使用回复魔法和暗系攻击魔法，魔法力颇高，唯一的缺陷则是魔法点数较低。

雪融け、进军开始

大雪逐渐融化，道路重新恢复通畅，王国军开始向中原进军，帝国军随即也调兵遣将，在大平原上两军相遇，展开了激烈的战斗。

胜利条件：击败帝国近卫骑兵

失败条件：**セルディック**阵亡

我军成员：**セルディック**，任意五人

作战要点：敌人非常分散，并且没有主动进攻的意识，算是比较简单的一战。战斗时一次不要吸引太多敌人接近我军，最好是一次一名。敌人的弓箭手射程远攻击强，并且是三人一组团体行动，可以派我军的弓手与其对射，体力不足立刻后撤回复。

诸侯联合

消灭了拦路的帝国军，主人公一行进入中原地带，在这里等候主人公一行的诸侯联合。为了调查清楚诸侯们到底谁是朋友谁是敌人、到底谁心向王国谁投靠帝国，主人公派出了侦察部队。

胜利条件：到达侦察地点

失败条件：王国军全灭

我军成员：**セルディック**以外任意三人

作战要点：最好派遣一名骑士出战，围绕着中央的丛林，利用移动力优势跟敌人的大部队游斗，开战后尽快消灭周围的百翔士。

谁がために

本来应该是己方盟友的诸侯现在却已经投靠了帝国军，主人公一行不得不继续进行无意义的战斗。

胜利条件：击败诸侯军方烈骑士

失败条件：**セルディック**阵亡

我军成员：**セルディック**，任意五人

作战要点：敌人比较分散但却会主动出击。我军全体进入右上方相对狭窄的林间道路，把这里作为主战场，弓手四处游走负责偷袭敌人弓手和法师，其他队员计算好敌人的移动步数布阵，并逐个消灭逼近的敌人。持续几个回合以后方烈骑士便会到达我军的阵地周围，最好在一回合内将其消灭。

诸侯の陷阱

主人公一行与诸侯的战斗首战告捷，诸侯派出了使者提出和解要求，为表诚意主人公亲自进入诸侯的城池中进行谈判。不料这其实是诸侯的陷阱，一进入城中，主人公一行便被帝国军及诸侯军团团包围。

胜利条件：击败诸侯军万烈骑士

失败条件：セルディック阵亡

我军成员：セルディック，任意五人

作战要点：最好派遣ケイ、マ十ガス出战，引发アリシア对话剧情。我军被敌人包围在中央，开战后集中兵力从一个方向突破，建议以左下角为突破口。敌人会按队行动，争取每回合都能消灭掉敌人一队行动部队，弓手负责消灭靠近我军的法师。

红狮子再び

突破了诸侯的防线，主人公一行向王都逼近，帝国军红狮子军团再次出现。战胜了红狮子后，主人公突然得到了归还王位的命令，这下主人公的替身身份不再是秘密，在王国军士兵中引起了不小的轰动。

胜利条件：击败クロト

失败条件：セルディック阵亡

我军成员：セルディック，任意五人

作战要点：全军向下移动消灭零散的几名士兵，然后以此为据点消灭逐渐逼近的帝国士兵。在最上方会出现六名帝国援军，他们的移动力较高，在接近我军前请做好迎击准备。帝国军法师魔法强悍，并且是范围攻击，因此要把消灭法师作为弓手的首要任务。红狮子移动力为九，攻击力高，但往往会抛下大部队一人冲入我军阵地，可以轻松将其围殴致死。

王太子归还

主人公并非真正的王子的消息迅速传遍了整个大陆，王国军也因此而土崩瓦解，只剩下了少量队员留在主人公身边，而玛丽公主却没有离去。原来在玛丽公主第一次见到主人公时，便觉察出他不是真正的王子，但却通过长时间的相处了解了主人公的真意，坚信主人公肯定是有自己的苦衷。现在传说王子在失陷的王都出现，玛丽公主觉得这也许只是一个陷阱，因此阻止主人公一人前往冒险。玛丽公主还将拯救世界的圣王的名字“阿尔特利乌斯”送给主人公，从此主人公不再是无名无姓的王子替身。

胜利条件：アルトリウス到达指定地点

失败条件：アルトリウス阵亡

我军成员：アルトリウス，任意五人

作战要点：也许是因为我军的大部分主力缺席，所以本战只有七名敌人出战。如果以前都注意同伴的招募与培养，那么本战则极为轻松。

仲间とともに

阿尔特利乌斯身边只剩下很少的同伴，帝国军却似乎早有安排，偏偏在此时出现在王国军面前。不过好在以前的同伴们纷纷赶来会师，粉碎了帝国军的阴谋。

胜利条件：アルトリウス到达指定地点

失败条件：アルトリウス阵亡

我军成员：アルトリウス，任意五人

我方友军：アイギ十ル、ユミルナ、シモン、アリオス、セルマ、エルマ

作战要点：我方援军在第二、三回合出现，虽然多达六人，但却因为战斗得毫无章法而不能发挥太大作用。骑士シモン会独自冲入敌阵，我军的主力则不要跟随他去送死，而是应该集中在援军法师群周围，依靠魔法的力量逐个消灭逼近的敌人。

解放战争

同伴超越国的界限，纷纷集中到阿尔特利乌斯身边，王国军重新建成。一步步逼近王都，最终与负责守卫王都的“黄金之盾”金狮子马提阿斯（マテイアス）交手。为了打击王国军士气，宫廷魔术师麦夫莱于操控着赛尔迪克王子的尸体出现在众人面前。黑狮子阿尔贝利认为这是对死去战士的亵渎，在金狮子的支持下，阿尔贝利为了寻找真正的正义毅然离开帝国军。在战场上阿尔特利乌斯对阿尔贝利摆事实讲道理，终于说服他成为同伴，离开王国军的伙伴们也纷纷回归。经历磨难后的王国军非但没有衰亡，反而变得更加强大。

胜利条件：击败マテイアス

失败条件：アルトリウス阵亡

我军成员：アルトリウス，任意五人

我方友军：アンセム、サシャ、ケイ、マ十ガス

作战要点：敌人会分批进攻，我军应先占领左侧森林有利地形，近身战队员顶在一线，法师们在二线发动魔法攻击。我方援军进攻毫无章法，只能起到消耗部分敌人体力的作用。阿尔贝利主动出击到我军周围时，让主人公接近他可收服这员虎将。敌人法师的魔法很强，请注意魔法射程。

约束の王

阿尔特利乌斯率领王国军终于攻入失陷多时的王都，但其实阿尔特利乌斯心中最迫切的愿望并不是解放王都，也不是打倒帝国军，而是解放可怜的赛尔迪克王子。

胜利条件：击败セルディック

失败条件：アルトリウス阵亡

我军成员：アルトリウス，任意五人

作战要点：最好派遣弓手出战，可轻松地消灭两旁的法师，还可以用来吸引敌人。我军可以在初始位置等候敌人接近，分批消灭来犯之敌。敌人会源源不断地出现大量援军，第一批和第二批大约十名左右，以后每隔几回合便出现一名，再隔三个回合左右出现七名。我军可以派遣骑兵等高移动力单位边走边退；停留在距离敌人五格的位置上，法师埋伏在两侧使用魔法；弓手则抽空移动到距离BOSS周围士兵五格位置上放箭，将BOSS身边的敌人吸引出来。当把BOSS周围固定敌人消灭得差不多时，利用敌人援军出现的时间差，全军突击将セルディック击毙过关。如果之前一直没有进行撤退练级，本关则需要玩家拿出大量的时间和耐心才能完成。在战斗时一定要注意保护主人公。建议在本战用主人公击败王太子，进入完整的王道路线。

守るべきもの

苦战之后阿尔特利乌斯终于将赛尔迪克王子从麦夫莱于的控制中解放出来，让他的灵魂得到了安息，布莱特瓦尔达王国重新获得了自由。阿尔特利乌斯迫切想结束这场无意义的战斗，因此派遣使者前往帝国提出和谈建议，但帝国军却完全无视阿尔特利乌斯的和平建议，反而派遣大军扑向布莱特瓦尔达王国。

胜利条件：阻止敌人进入王都；击败帝国近卫骑兵

失败条件：アルトリウス阵亡

我军成员：アルトリウス，任意五人

作战要点：可以派遣法师出战，第一回合堵在入口处，使用大范围魔法将敌人冲来的部队消灭。这样的方法虽然简单快捷，但负责守卫入口的法师很可能在下一回合便战斗不能，因此战斗时一定要注意保护。帝国近卫骑兵会主动冲锋，我军在城里等着他自投罗网即可。

阳动作战

虽说已经解放了布莱特瓦尔达王国，但其实在王国内部还残留着大量的帝国军队，而且帝国方面丝毫没有停战的意思，无奈阿尔特利乌斯只得下令出兵，将王国内的帝国军队全部驱逐出境。

胜利条件：八回合后从指定地点脱离战场

失败条件：无

我军成员：任意六人

作战要点：敌人的骑兵分成两组突击，第一组四名，第二组六名，争取在一回合内消灭敌人的第一组骑兵，第二组骑兵则争取一回合消灭四名，击败敌人骑兵队后不要贪图剩下的“经验值”，全军向下移动，等待指定脱离地点出现。因为先要对付敌人的骑兵大队，然后要去指定地点脱离战场，所以应多派遣些高移动力单位出战。

圣剑の旗の下に

帝国发动战争一年来，布莱特瓦尔达王国、夏莱姆首长联邦、阿尔麦利亚魔道国等各国都陷入战乱，为了将战乱终结，使大陆重新恢复和平，阿尔特利乌斯决定向帝国发起最后的挑战。

胜利条件：击败ガウス

失败条件：アルトリウス阵亡

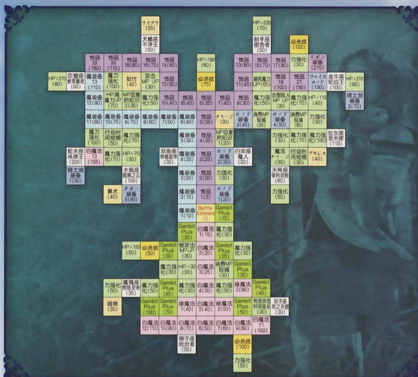
我军成员：アルトリウス，任意五人

作战要点：约束之王未用主人公杀死王太子，本话为最终话。开战后不久，敌人内部会发生内讧，ガウス撤退，此时战斗胜利条件改变，我军可以选择是否将ガウス击毙，如果在本战选择放ガウス一条生路，则可以派遣全军集中在上方的森林山崖交界处，在这里消灭敌人的突击骑兵队；如果选择击毙ガウス，则要多派遣高移动力单位出战，全军从右上发起偷袭，ガウス开始行动后，全军紧追不舍，在两个回合即可将其击毙。战后游戏结束，得到一个通关存档。

主要角色必杀技

必杀技体现出了各个角色的特性，对战斗有很大帮助。本作必杀技的最大特点就是大多为范围技，并且是不分敌我，因此在发动必杀前一定要看好周围的形势，避免不必要的误伤。

角色	必杀技名称	效果
セルッデク	ブレイブ・レイ	解放圣剑之力，一方向贯通光线攻击。
ケイ	ラストリゾ十ト	火属性强力单体攻击，根据给予敌人的伤害自身损失体力。
マ十ガス	それが爱だろ?	将自身的体力分给周围同伴。
セルマ	禁咒エイドズ	范围内全员所受魔法伤害降低。
サシャ	二ノ太刀・真牙	对敌单体发动强力攻击。
マリ十	圣女の祈り	回复未曾行动己方成员体力。
アンセム	刚灭一闪バサラ	一方向贯通弓矢强力攻击。
アウル	奇药パラダイム	范围内自身以外全员异常状态，双方角色攻击必为会心一击。
コットン	らっきたいむ	回复自身HP与MP。
アルハンブラ	凶契・百鬼夜行	范围内自身以外全部陷入异常状态，体力徐徐降低。
ルキア	あやしい世界	回复自身以外周围己方HP和MP。
エルマ	禁咒ヒュレ十	一回合范围内自身以外全员所受魔法伤害增加。
アリオス	歪曲せよ真理	一回合自身及范围内同伴使用魔法消费MP减少。
イグレイン	いったいなあ	将自身所受伤害等值伤害给予范围内全体敌人。
シン	ほら元气だして	回复イジナHP，增加イジナ必杀槽。
アイギ十ル	あまねく慧み	回复范围内全体成员HP。
ユミルナ	カレイドキュア	提升该场战斗出击己方全员的异常状态回复率。
シモン	ライジングサン	自身LC上升，到下次玩家回合前所受伤害降低。
イジナ	爆斩“焰稚ぎ”	利用灵符之力的火属性单体超斩击。
ガラッハト	圣言ハイロウ	范围内全体LC上升。
アルベリヒ	夜会ラグナロク	人马一体给予范围内敌人强力攻击。



白羊座/白魔道士

基本能力强化

最大HP	力强化	魔力强化	行动时间短缩	消费MP轻减
+1360	×7	×15	×2	×3

盾回避率UP	ポーションの知识	エーテルの知识
0	无	1–2
万能药の知识	**フェニックス效果UP**	
无	无	

其它：HP满魔力UP、濒死魔力UP、魔法チャージ

游离区：HP+1150、力强化×3

装备

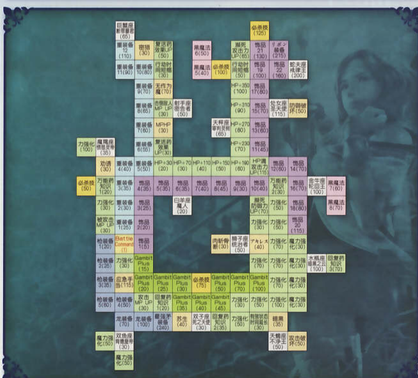
武器	全部ロッド装备（1–4+フェイスロッド）、骑士剑装备1–2（游离）、ダガー装备5（游离）
防具	全部魔装备1–13

魔法

全部白魔法1–13/全部绿魔法1–3

技

主区	贴付、チャージ
游离	ライブラ、アキレス、算术、暗黑



金牛座/ウーラン（枪骑士）

基本能力强化

最大HP	力强化	魔力强化	行动时间短缩	消费MP轻减
+1710	×14	×6	×2	0

盾回避率UP	ポーションの知识	エーテルの知识
0	1–3	无
万能药の知识	**フェニックス效果UP**	
1–2	×2	

其它：HP满攻击力UP、濒死攻击力/防御力UP

游离区：力强化×1、魔力强化×2、ポーションの知识3

装备

武器	全部枪装备（1–5+龙装备+最强矛装备）
防具	全部重装备1–12

魔法

黑魔法5–8（游离）

技

主区	密猎、暗黑、苏生、劝诱、无作为魔、应急手当、MPHP、アキレス
游离	攻击破坏、防御破坏、肉斩骨断

FINAL FAN

NOW, BACK TO IVALICE, BACK

双子座/机工士

基本能力强化

最大HP	力强化	魔力强化	行动时间短缩	消费MP轻减
+2100	×3	×7	×3	0

盾回避率UP	ポーションの知识	エーテルの知识
0	1-3	1
万能药の知识	**フェニックス效果UP**	
1-3	×1	

其它：濒死防御力UP

游离区：HP+740、魔力强化×4

装备

武器	全部铳装备1-7、全部计算尺装备1-4、ハンディB装备3-4（游离）
防具	全部轻装备1-13

魔法

时空魔法8-10（游离）、绿魔法1（游离）

技

主区	ライブラ、盗む、密猎、劝诱、步数攻击、时间攻击、钱投げ、算术、贴付、アキレス

巨蟹座/赤魔战士

基本能力强化

最大HP	力强化	魔力强化	行动时间短缩	消费MP轻减
+1005	×3	×12	×1	×3

盾回避率UP	ポーションの知识	エーテルの知识
0	无	1
万能药の知识	**フェニックス效果UP**	
无	无	

其它：HP满魔力UP、濒死魔力UP、魔法チャ－ジ

游离区：HP+665、力强化×2、消费MP轻减×1

装备

武器	全部メイス装备1-5、骑士剑装备1-4（游离）
防具	全部魔装备1-13、全部盾装备（1-7+シエルシ－ルド+咒盾+最强盾）、重装备8-10（游离）

魔法

全部里魔法1-3、时空魔法1-3、白魔法2-7（其中2、7游离）、黑魔法3-6 & 9-10（其中9、10游离）

技

主区	チャ－ジ、暗黑
游离	盗む

INTERNATIONAL TASY XII

TO ZODAIC——

核心系统经过重新处理的FF12国际版，终于来到了玩家眼前。这次的版本无论是在大处还是在细节上都变更明显，为自身做出了一份比较令人满意的总结。伊瓦里斯的世界，再次展露出了她的深广胸怀。 □文/唯夜

PS2	本刊译名：最终幻想12 国际版 黄道十二宫职业系统			CERO B
	SQUARE ENIX	6800日元	2007.08.09	
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	94KB

狮子座/ナイト（骑士）

基本能力强化

最大HP	力强化	魔力强化	行动时间短缩	消费MP轻减
+2100	×11	0	×1	0

盾回避率UP	ポーションの知识	エーテルの知识
×3	1-2	无
万能药の知识	**フェニックス效果UP**	
无	无	

其它：HP满攻击力UP、濒死攻击力/防御力UP

游离区：HP+740、力强化×2、ポ-ションの知识1-2

装备

武器	全部剑装备（1-9+ブラッドソ-ド，单手正宗除外）、全部骑士剑装备（1-4+圣剑+最强剑，其中真圣剑游离）
防具	全部重装备1-12、全部盾装备（1-7+シエルシ-ルド+咒盾+最强盾）、源氏装备

魔法

白魔法6-9（游离）

技

主区	暗黑、暗黑杀法、应急手当、MPHP
游离	苏生、远隔攻击

处女座/モンク（武斗家）

基本能力强化

最大HP	力强化	魔力强化	行动时间短缩	消费MP轻减
+3035	×16	0	×3	0

盾回避率UP	ポーションの知识	エーテルの知识
0	1-3	无
万能药の知识	**フェニックス效果UP**	
无	×2	

其它：HP满攻击力UP、濒死攻击力/防御力UP、格斗

游离区：行动时间短缩×2、ポ-ションの知识3、フェニックス效果UP×1

装备

武器	全部棒装备（1-6+鲸装备）
防具	全部轻装备1-13

魔法

白魔法4 & 9-13（全部游离）

技

主区	ライブラ、攻击破坏、防御破坏、算术、苏生、肉斩骨断、应急手当、无作为魔、アキレス
游离	暗黑、暗黑杀法、步数攻击

关于FF12国际版的十三问

●国际版不对应日版记录?

是的，不要心存梦想了，虽然我曾跟你一样有梦想——但事实就是，FF国际版完全不会对应原来日版的进度，你必须重新从头开始这个游戏。

●国际版本身有多周目继承的设定吗?

一个字，没有。

●据说国际版中，除标准的本篇流程外，还另有三个模式?

可以这么说。它们分别为：百关试练模式（トライアルモード）、强NEW GAME（强くてニューゲーム）以及弱NEW GAME（弱くてニューゲーム）。

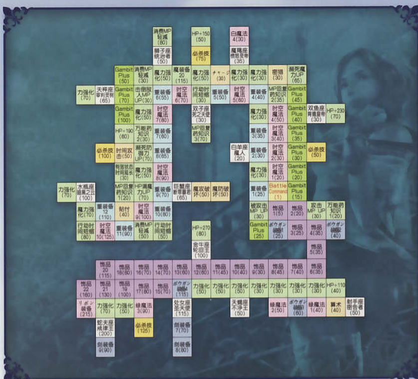
●百关试练模式（トライアルモード）具体是什么?

顾名思义，就是长达100关的连续战斗，其中每场战斗后都会得到一些补给道具，并且每10关有一次SAVE的机会。自然，战斗的难度会随着关卡数而逐步提升，在后期的关卡中，本篇游戏里的各大隐藏BOSS都会登场。限于时间，关于百层试练的详细资料数据和战斗心得请期待我们的后续研究。

挑战模式初期可选，但在此之前你至少要有一个本篇的记录。这个模式将要求你选择一个本篇存档，并会完全继承这个存档下的所有人物状态、装备、能力以及道具，所以我们可以在本篇中准备万全后再挑战。但要注意的是，这个继承不可逆！也就是说，挑战模式下的任何东西，都是无法带回本篇去的。因此就不要期待打穿100关后有什么豪华奖品了（"奖励"倒是有，具体请看下文），这就是一个纯正的"挑战"。

挑战模式可以对应本篇于任何时间段的记录，也就是说，游戏序章时雷克斯的存档也是可以的，不过雷克斯就算练到99级也没有任何执照盘可走，装备也无法更新，你可以考虑自虐一下。

挑战模式的记录不会对应本篇，因此在SAVE时千万注意，不要误把流程中的重要进度给覆盖了。



天秤座/时空魔战士

基本能力强化

最大HP	力强化	魔力强化	行动时间短缩	消费MP轻减
+950	×11	×9	×3	×3

盾回避率UP	ポーションの知识	エーテルの知识
0	无	1-3
万能药の知识	**フェニックス效果UP**	
1-2	无	

其它：HP满魔力UP、濒死防御力/魔力UP、魔法チャ－ジ
游离区：HP+650、力强化×2、消费MP轻减×1、エ－テルの知识3

装备

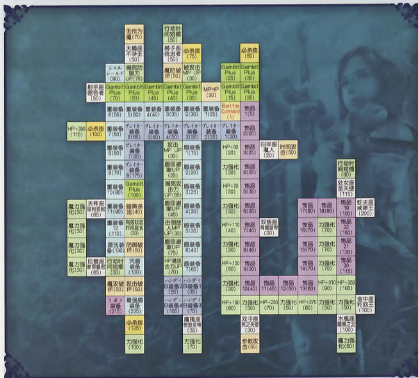
武器	全部ボウガン装备1-4、剑装备7-9（游离）
防具	全部重装备1-12

魔法

全部时空魔法1-10、全部绿魔法1-3、白魔法4（游离）

技

主区	密猎、算术、时间攻击、贴付、チャ－ジ
游离	魔攻破坏、魔防破坏



天蝎座/ブレイカ－（狂战士）

基本能力强化

最大HP	力强化	魔力强化	行动时间短缩	消费MP轻减
+2100	×13	×5	×3	0

盾回避率UP	ポーションの知识	エーテルの知识
×2	无	无
万能药の知识	**フェニックス效果UP**	
无	无	

其它：HP满攻击力UP、濒死攻击力/防御力UP
游离区：HP+390、力强化×2、魔力强化×5、行动时间短缩×2

装备

武器	全部ブレイカ－装备1-8、全部ハンディB装备1-4
防具	全部重装备1-12、全部盾装备（1-7+シエルシ－ルド+咒盾+最强盾）、源氏装备

魔法

无

技

主区	攻击破坏、防御破坏、魔攻破坏、魔防破坏、暗黑杀法、MPHP
游离	无作为魔、时间攻击、步数攻击

●强NEW GAME又是什么呢？

本篇通关一次后即可开启这一选项。用这个选项开始新一轮游戏的话，我方所有人物初登场时即为Lv90。但注意，这并非周目继承的概念，只是附赠一个高等级而已，至于上一轮游戏中所有人物的状态、装备、道具等等都不会继承。

●那以此类推，所谓弱NEW GAME（弱くてニュ－ゲ－ム）就是……

就是人物的登场等级都是-90……怎么可能。

打通百关试练就可开启它。所谓“弱”，就是在此模式下，通篇游戏中所有人物都完全不会取得经验值，无法升级。当然LP还是可以获得的，而实际上也只能靠LP走执照盘来强化人物。此模式就是上面所说的百层挑战之后的“奖励”，毫无疑问，这是个更大的挑战，同时也可以说是FF史上首次由官方在游戏中直接正式提出了“极限通关”的概念。

同样，这个选项开启的也是独立的新游戏，上一轮的任何东西都不会被继承。

●国际版里最大的改变是什么？

当然就是“黄道十二星座职业系统”了，说起来很唬人，其实就是将原先千人一面的执照盘细分成12个职业罢了。

注意，每位角色只能选用一个职业，而且一旦选定后，整个游戏中都绝对无法再更改，所以请一定慎重搭配。每个职业在拥有自己的专精特长的同时，也都有自身照顾不到的方面，如果分配不合理将可能会导致流程变得艰难痛苦，请参照上面的12职业详解提前做好规划。

●那么选择职业时具体都要注意哪些呢？

每个职业对人物有着不同的强化方向，这些自不必说，具体参看上面的资料就好；而在此之外，还有需要特别说明的注意事项。

上面的资料中多处出现了“本区”和“游离”的概念，“本区”指的就是每张执照盘上明显连接在一起的大块区域，而“游离”则指的是在本区之外的零散执照格，无法直接到达，必须要通过必杀

射手座/弓使

基本能力强化

最大HP	力强化	魔力强化	行动时间短缩	消费MP轻减
+2185	×2	×6	×2	0

盾回避率UP	ポーションの知识	エーテルの知识
0	1-3	无

万能药の知识	フェニックス效果UP
1-3	×3

其它：HP满攻击力UP、濒死防御力UP

游离区：HP+825、魔力强化×5

装备

武器	全部弓装备（1-7+**サジタリア**）
防具	全部轻装备1-13、重装备10-12（游离）

魔法

白魔法4（游离）

技

主区	**ライブラ**、盗む、密猎、魔攻破坏、魔防破坏、无作为魔、苏生、步数攻击、劝诱、应急手当、钱投げ、**アキレス**
游离	针千本、MPHP

魔羯座/黑魔道士

基本能力强化

最大HP	力强化	魔力强化	行动时间短缩	消费MP轻减
+1460	0	×16	×2	×3

盾回避率UP	ポーションの知识	エーテルの知识
0	无	1-3

万能药の知识	フェニックス效果UP
1-2	无

其它：HP满魔力UP、濒死魔力UP、魔法**チャ－ジ**

游离区：HP+1190

装备

武器	全部杖装备（1-5+**贤者の杖**）、**ハンディB**装备2-4（游离）
防具	全部魔装备1-13、重装备7-9（游离）

魔法

全部黑魔法1-13、全部绿魔法1-3

技

主区	**チャ－ジ**、劝诱
游离	**盗む**、密猎、远隔攻击

技或召唤兽的格子搭桥。本区上的执照，显然，只要攒够LP就一定能学到，但“游离”的区块可就不一定了。获得新的召唤兽后，他们就会追加出现在执照盘上，13只召唤兽在每张执照盘上出现的位置都是固定的，而他们出现的位置，也就是“桥”的意义，你要通过习得召唤进而去习得游离的执照。但别忘了，每只召唤兽是只能给一个人用的，一个人学了，其他人执照盘上的相应召唤兽就会消失掉。换句话说，13次搭桥机会要给6个人分，而每个人的执照盘上也至少有4、5处游离区域——这就是所谓规划的最大含义，召唤分配得不好，也许有些强力或实用的执照该角色就永远也学不到了。有些总体看上去比较全面的职业，一般都有相当一类执照是位于游离区的，你不是无法全学到，就是没法儿很快地学到。

这是最费心思琢磨的一点，也算是这次新系统中最大的思考乐趣吧。

另外，每张执照盘上都有四处必杀技格子，这同样有桥梁的意义。很多必杀技的另一端也都连系着一个或几个执照，而我们都知道，每个角色都固定拥有三项必杀技，因此当你学完三个后，盘上的第四个必杀技格子就会消失掉，而它的另一端若还连着某些执照……你就只能看着眼馋了。

由上面还可以得出结论：让两个或多个人都选同一个职业是很不合适的行为——尽管你的确可以这么做，但相信我，你简直一定会后悔的。原因很简单，当某人通过召唤兽搭桥习得游离执照后，另一个同职业的人就肯定无法走到那些格子了。

●谈到必杀技和召唤兽，这次它们的实用度如何？

这两项系统在国际版中都有了明显的调整和订正，毕竟在原版中它们过于废柴，一过了游戏中期（甚至更早）几乎就无人问津了。

必杀技这次改成了独立的计量槽，不再是使用MP了，一大善举。而召唤兽方面同样有着巨大改变——其各种行动指令，都可以在菜单中主动选择发动了，而不是像以前那样我们无法自由控制。

此外，与召唤兽的调整相类似的，流程中登场的Guest Character也可以由我们主动操控了。

水瓶座/もののふ（武士）

基本能力强化

最大HP	力强化	魔力强化	行动时间短缩	消费MP轻减
+3005	×8	×14	×3	0
盾回避率UP		ポーションの知识		エーテルの知识
×1		无		无
万能药の知识		フェニックス效果UP		
1-2		无		

其它：HP满魔力UP、濒死防御力/魔力UP、格斗（游离）
游离区：HP+1675、力强化×2、魔力强化×2、盾回避率UP×1

装备

武器	全部刀装备（1-5+**マサムネ**）、**ブラッドソード**装备（游离）
防具	全部魔装备1-13、源氏装备、重装备9-11（游离）

魔法

无

技

主区	针千本、暗黑杀伐、钱投げ、无作为魔、肉斩骨断、MPHP
游离	**ライブラ**、暗黑、贴付

双鱼座/シカリ（盗贼）

基本能力强化

最大HP	力强化	魔力强化	行动时间短缩	消费MP轻减
+2535	×6	×5	×3	0
盾回避率UP		ポーションの知识		エーテルの知识
×2		1-3		无
万能药の知识		フェニックス效果UP		
1-3		×2		

其它：HP满攻击力UP、濒死防御力/防御力UP、格斗
游离区：HP+435、**フェニックス**效果UP×2

装备

武器	全部**ダガ**-装备（1-6+**ナガサ**）、全部忍刀装备（1-3+**おろち**柳生，全部游离）、铳装备5-6（游离）
防具	全部轻装备1-13、盾装备2-7

魔法

白魔法12（游离）

技

主区	**ライブラ**、远隔攻击、针千本、步数攻击、苏生、应急手当
游离	钱投げ、贴付、无作为魔、肉斩骨断

●那本作的总体难度有调整吗？

有的。基本来说，敌人的体力下调，但同时攻击力提升。魔法的售价减少，同时威力增加。

●其它细节方面还有哪些调整呢？

其实论起“细节”的话，调整的地方非常非常多，比如相当多数装备品的属性和数值，都做了改变，限于游戏新出未久，以及本次的制作时间和篇幅，装备品的详细调整及更新资料以后会考虑放出。

同时整个游戏内，各处宝箱可开出的物品也经过了大幅调整，限于资料数据的庞杂程度，这里就无法详述了，不过目前可以肯定的几点是：

如果箱子内为装备物品，一般都可以100%确定入手，而不再设定复杂的几率。但相应的，很多此类箱子开一次就没有了，你无法反复地刷强力装备。

很多箱子内的物品设定明显改变，比如以前的刷宝圣地：地下道再开后的二期地图，原本很多装着极强装备的宝箱现在里面都是不甚重要的东西了。

一些魔法要靠开箱子取得，魔法方面虽然没有什么追加，但分类上有了一些变更。

以前困扰了无数人的“最强矛联动宝箱”的设定已经被取消了。截止到目前所掌握的资料，最强矛的入手方法传说已改为フォーン海岸上那个狩猎稀有怪任务的奖励品：稀有怪交换物共30个，如果交给“喜欢攻击的邦加人”总计在16个以上，那么最后他就会给你最强的矛，反之，如果给”喜欢防御的“16个以上，最后会得到最强之盾。

此外游戏还追加了一批Gambit，使得自动战斗更加稳定和有效率，而且包含原来的Gambit在内，基本所有的Gambit在游戏初期即可买到。

●新版本中还有什么好玩儿的变更吗？

当然有——按下L1，所有角色便都会以4倍速行动，再按一次L1，便可以切换回正常的速度。

●最后一个问题，国际版有英文字幕吗？

残念，没有。FF12国际版就只是英文发音+日文字幕，至于其它的，例如菜单、文件以及物品名称等等，也全部都是日文的，没有切换显示。

鬼武者 觉醒

第十话

美树和景定决定帮助净化师盗取秀次的鬼之笼手，借以拯救秀次，美树梦想能够和秀次过着普通人的生活。另一方面，阿伦和雏菊终于混入了聚乐第，并以高超的舞艺博得了秀次的欣赏，准备在比武当天和天海里应外合。天海此时也在抓紧修炼天镜……

□责编/小沛

美树看着悔恨的景定，把心一横，决定把一切都说出来。

“其实，我从玉子殿下那也听说一些事情……现在，太阁殿下好像也开始利用幻魔的力量为自己做事。”

“确实如此。现在太阁殿下企图利用幻魔杀死关白殿下。如果关白殿下也拥有了同样的力量就没问题了。”

“关白殿下不是从比睿山夺来了鬼之笼手吗？现在已经有凌驾于太阁之上的力量了吧。”

“没想到您连这点都知道了……确实是。”景定一定没想到美树知道这么多。

景定换了个口气，继续说道：“奥菲莉亚说，如果能够得到鬼之笼手就可以拥有凌驾于太阁之上的力量，在那个笼手里封印着幻魔王的强大幻魔之力。”

景定的口气中充满了悔意，他停顿了一下，看着美树，继续说道：“我没有去比睿山。当时木村大人率领士兵，丸目藏人先生率领武术家。后来听说保护鬼之笼手的净化师将笼手劈成两半，拿着另一半逃走了。”

“也就是说，现在关白殿下手中的，只是一半的鬼之笼手？”

“嗯。”景定点了点头，

“是的，不过幸好只有一半。我想如果关白殿下将全部的幻魔王之力都吸收了，一定会变成完全的幻魔。”

在景定充满悔恨的脸上，美树看到了一丝悲伤。

“景定殿下，我……我想让关白殿下恢复本来的面貌，即使拼上我的性命！”

景定很是吃惊，他没想到一个侍女竟然能说出这种话来。“这……有可能吗？”

美树紧紧咬着嘴唇，用力地点了点头。

“虽然我没有任何证据，但是我想既然鬼之笼手能够封印幻魔王的力量，那也一定能够将关白殿下体内的幻魔之力吸出来。这样一来……”瞒过太阁的眼睛，回到普通的生活上来。美树没有说出最后这句话。

以侍女的身份，这种话是决不能说出口的。幸好，景定也没有察觉到美树内心深处的真正想法。对景定来说，美树的想法或许只是心痛主君那已经改变的面貌吧。

现在秀次已经变成了杀生关白，残暴的举动日益增加。所以景定在内心中接受了美树的想法。

“如果这样的话，就需要完整的笼手，然后再将笼手交给净化师。不过，那个净化师到底在哪里？”

“我也不知道，不过玉子殿下说净化师一定会回来取剩下那一半鬼之笼手的。然后就在那个时候……”

“我明白了，就在那个时候将这一半笼手交给净化师。但是关白殿下将笼手藏在哪里我也不知道。”

“这样啊……我以为景定殿下一定会知道……”美树的表情有些阴郁。沉静了半刻，又坚定地说道：“我去找。也拜托景定殿下帮助我，净化师的工作就是消灭幻魔，我希望能尽快找到鬼之笼手。”

“好，我也是这么想的。我会让阿长一起帮忙，但是……”一丝不安爬上了景定的脸。这也是没办法的办法。他沉思了一下，突然说道：“如果找到笼手并不能让净化师拯救关白殿下的话，我就和关白殿下一起杀了净化师。你没有异议吧，美树殿下。”

一瞬间，美树呆住了。但是，又在一瞬间整理好了思绪。

“……好吧。但这是后话，现在要先找到笼手。拜托了景定殿下。”美树下了决心，向景定深深地鞠了一躬。

此时，在美树心中，秀次已经恢复了人类之身，并且退下了关白之位，过着与世无争的惬意生活。

但是，另一方面，如果这个愿望没有实现，又会有怎样的结果呢？美树心中又下了一个决心——超越侍女和关白的身份差异，和一之台以及其他侧室一起，陪着秀次走到人生的尽头。

最后一支曲子结束了，雏菊横握着长枪，阿伦跪在地上，将头深深地埋在怀里。台下的观众们一起高呼：“太棒了！阿国！”

“山三也很棒啊！简直就像一个美丽的女性！长枪耍得也很棒！”

“简直就像武家的枪师一样！”

随着欢呼声，用纸包裹着的钱币不断扔上台来。雏菊恭敬地向下施了一礼，将观众们扔上台的钱币、蔬菜、水果等物品收集起来。动作很是自然，丝毫没有一点厌恶之色。

阿伦看在眼里，心中有些感慨：“所谓艺人，就是这样啊……如果我出生在这里，说不定也会从事这样的工作。”

她对于取悦别人这件事，并不讨厌。或者可以说是喜欢。阿伦并不是净化师，她想象着自己成为舞蹈家，跳着让人们开怀的舞蹈，脸上有些微红。

“这对我来说，或许有些为难……不能留下他一个人……”

阿伦那时常充满欢笑的脸上，浮现出一丝寂寞。她看到雏菊，急忙把脸转了过去。她觉得让雏菊看到自己现在的样子很难为情。雏菊惊讶地看着阿伦，就在这时，两个武士出现在屋门口。

“打扰一下。这是关白秀次殿下的召书，请出云的阿国和名护屋山三郎到聚乐第一见。”

“去聚乐第！？阿国？山三郎？”鼓乐手以及伴舞的姑娘们一起惊呼道。

无论谁，都听过杀生关白的名号。接受了召书的人，只有极少数能够回来。回来的人都带着大量的金银珠宝，但即便如此，那些人都是面色苍白，要么一连睡上几日，要么丢下财物逃出京都。但是，对阿伦和雏菊来说，这是个等待了许久的机会。之前所做的一切，都是为了这个时刻。

雏菊快步走向武士，恭敬地说道：“承蒙关白厚爱，在下山三和阿国即刻前往，为关白殿下奉上我们最好的舞蹈。”

到底是杀生关白，雏菊和阿伦不想让鼓乐手等人受到牵连。他们把之前赚的所有钱都分给了众人。

“聚乐第召见的是我们，所以只有我们两个人去。这些钱都给你们了。”

众人担心地看着二人，说道：“保重，山三先生，阿国小姐！”

“我们等着你们回来……”

阿伦微笑着点了点头。随后转向木村常陆介，问道：“关白殿下现在不断地召见武术家进行殿前比武，我们的工作是不是为这些武术家们缓解心情？”

“你很聪明。怎么样，去不去？”木村常陆介的眼中散发出一种不同寻常的目光。

雏菊单膝跪倒，大声回答道：“是！即刻前往！”

随后，雏菊和阿伦在秀次军队的护卫下向着聚乐第前进。

刚刚走出河原的时候，阿伦将两手向天举着，深深地伸了一个懒腰。此时，在四条的桥上站着两个男人，默默地看着这个暗号。其中一个男人穿着 丸足具，背着一根长棒。另一个男人用手捋了捋头发，说道：“南光坊大人，看来她们俩被秀次看中了。”

“是啊，我们也要行动了。”说罢，天海迈出脚步向前走去，风丸紧跟其后——聚乐第的殿前比武就快开始了。

雏菊背着大长枪，回头看了看四条河原的小屋。

——我，已经无法再以名护屋山三郎的身份回到这里了。这是不经意间的预感。

但是，雏菊并不畏惧，她微微地笑了笑，没有人察觉到，而阿伦就跟在她的身后。二人，向着聚乐第前进着。

距离上一次看到聚乐第已经过了相当长的一段时间了。现在的聚乐第看起来给人一种不祥的感觉。

雏菊和阿伦通过的地方，俗称不净门——武士或是朝廷派遣的公家进出的大门，是不允许艺人们通过的。

如此的差别，并没有引起雏菊和阿伦丝毫不快。

正因为有此差别，艺人们才会用自己的技艺，在不同的场合对权势进行讽刺。有时会因为触怒了当权者而惨死。但是，这种赴死的方式对艺人来说可以说是一种别样的骄傲。

不净门前，前野景定在等待着木村常陆介等人。

“木村大人，关白大人下达了命令——如此知名的出云之阿国小姐不能走不净门，要堂堂正正地从大门进入。”

“从大门？关白殿下说的？好，我没有异议。”木村常陆介的脸上露出了一丝不快，但他把不快压在了心底，皱着眉头走回到众人跟前。

“二位这边请。能够从大门进入聚乐第的艺人在这之前还没有过。这份恩情你们俩要好好记在心中。”

“荣幸之至。承蒙关白殿下如此厚待，我二人定将此恩情谨记心间。必定使出浑身解数，为关白殿下奉上精彩的表演。”

“这是当然的。若是技艺不精，只会触怒关白殿下。若是这样，就不要再想能够返回四条河原。”木村常陆介用一种轻蔑的口吻说道，随后快步走了出去。

阿伦看着他的背影，偷偷地吐了吐舌头。雏菊看着阿伦的鬼脸，用批评的口吻说道：“这种事你还是不做为好。现在我们身在聚乐第，不能随便想干什么就干什么。”

“哎呀，你太敏感了，不会有人看到的啊！”阿伦毫不在乎地回应道。

“我拿手的不只是幻术，从一般的牢房中逃脱也是我的长项。小菊吸引敌人，我借机行动。我觉得这是个不错的方法。”

“说的倒是……”雏菊有些心领神会，但一瞬间又改变了口吻：“但是，以目前的形势来看，我们需要一个对城内情况十分了解的人。必须和美树小姐取得联系，阿伦，这点你能办到吗？”

“这么说来……”阿伦好像没想到这一点，突然若有所思地站住脚步。

雏菊看着停下脚步的阿伦，在她耳边轻声说道：“你在干吗！你不会打算直接对这些家臣说你要见美树小姐吧。”

“怎、怎么可能啊！再怎么样我也不可能……”看来阿伦来之前确实没有考虑美树这一点。

雏菊有些头疼，不过也庆幸阿伦没有想出什么馊主意。

通过护城河的桥时，阿伦突然皱起了眉。雏菊不解地问道：“怎么了？”

“嗯，我感觉到很强的幻魔气息。”阿伦说着，向四周看了看。

“听说太阁的军队和关白的军队进行了战斗，一定就在这附近。而且死了很多幻魔，我想一定是太阁的幻魔。”

“有这种事？会是谁干的。”

“大概就是关白自己吧，我想那些武艺家应该也出手了。从我感觉到的气息来看，应该有相当数量的中等幻魔。”

——如果是将这些幻魔全部打倒了，那么秀次就是一个相当厉害的角色。

想到这一点，阿伦不禁颤抖了一下。

木村常陆介走到大门前，命令士兵拉开大门。随着“吱”的声音，一股强力的幻魔之气涌了出来，随即又消失了。取而代之的，是一股压倒性的斗气，像波浪一样涌了出来。

阿伦打起精神，跪倒在地，低下了头。雏菊也是一样。

二人面前，站着一个依着华丽的人，留着僧侣一样的全发（日本古时僧侣的发式）。此人身材高大，有着鹰鹫一般锐利的面庞，看面相是30岁上下，佩戴着华丽的太刀，盯着雏菊和阿伦。

一定不会错，这就是在延历寺和天海对战的关白丰臣秀次。阿伦急忙说道：“关白殿下，应您的召见，出云之阿国和

名护屋山三郎前来进见。”

但是，秀次没有回答，依旧默默地看着二人。他的视线让人窒息。

阿伦不知该说什么好，雏菊急忙接过话说道："关白殿下，对您的召见，我们荣幸之至。"

"噢，你，是女人？"

秀次好像突然来了兴趣。阿伦的胸口，心脏砰砰乱跳。但是雏菊却泰然自若。

"正如您所说。我觉得是男是女并不重要，我能够以女儿之身表现出男女细微的差别。所以，我名护屋山三郎，以男人的面貌示人，并给自己取了男人的名字。"

"你说什么。自古以来，说到能、狂由男人表演是规定好的。以女人之身进行表演难道不是对此不尊敬吗。"秀次身后一个老臣——景定之父，前野长康厉声训斥道。

但是，秀次制止了他。"不要激动。不要用世间常理去考虑事情。现在有这样一个优秀的人创造出此等优雅的技艺，我们应该好好欣赏才是。"

"是……"长康低下了头。

秀次绕着二人，来回地边走边看。身材高大的秀次自上而下地看着两个跪倒的姑娘。阿伦觉得一股莫大的压力从头上压下，她忍住内心的不安，深深地低着头。

"关白殿下对我们如此厚爱，我们必定尽全力为您奉献精彩的舞蹈。"

"噢，好啊，那你就跳给我看看。"秀次的双目突然放出了光芒，其中夹杂着残忍。"既然你说得那么精彩，就在这跳给我看吧。"

"啊？就在这里？"雏菊低声问道。

四周的护卫武士们都露出了些许惊恐的表情，但秀次好像没有察觉到，点了点头。

"艺术原本就不是在舞台上，左右都围着伴奏而表演的东西吧。现在，就在这里，让我看看你们那精彩的舞蹈吧。若是合我心意，你们会得到嘉奖。反之……"从秀次的嘴唇中，露出了尖利的犬齿。

"就为你们的豪言付出代价吧。你们会被斩首，然后到四条河原去曝尸。这里就是阿国和山三的最后一站。"

如此冷酷的话语就连家臣们都十分畏惧。但是，阿伦和雏菊却面不改色，反而微笑着回答："这种赌上自己性命的技艺，才是我们的本职。我相信只要您看了我们的舞蹈，一定不会有丝毫失望的。"

"说得好，来吧。"

一个下人急忙搬来了一把椅子。秀次弯腰坐下，用火一样的眼神看着阿伦和雏菊。

现在，没有伴奏，雏菊和阿伦即兴唱起了歌："云朵在天空流动，向着修罗进发，将心禁锢。"

雏菊舞动着大身枪，阿伦挥动着太刀，双方交错时火花四溅。周围的家臣们脸上尽是紧张的神色。

雏菊和阿伦跳起了和天海以及风丸分别时的舞蹈，二人操着兵器，完美地配合。一边唱一边跳，将舞蹈的美发挥到了极致。

舞蹈结束，二人将兵器背到身后，跪倒在地。雏菊和阿伦脸上丝毫没有畏惧之色，但是家臣们异常害怕，窥探着主人的脸色。

秀次坐在椅子上，双目血红，双肩颤抖。家臣们都察觉到了秀次的怒气。

但是秀次起身后却说了一番谁也没有想到的话："很精彩。我命令你们今后负责管理聚乐第的艺人。详细的以后再说，有什么问题就去找一个叫美树的人问。"

"是，谢关白殿下之恩。"

"你们的舞蹈配合着歌曲，我看可以叫做歌舞伎。对你们的精彩表演我表示感谢。"说罢，秀次起身离去。

木村常陆介深深地吐了一口气，刚刚他紧张地连大气也不敢出。

"你们做得非常好。关白大人刚刚那种表现可是不常见的啊。"木村常陆介擦了擦汗，继续说道："明天在大殿将举行殿前比武。你们负责晚上的宴会表演，没问题吧。"

"是，我们明白了，就请交给我们吧。"

阿伦看着雏菊，佩服地问道："小菊，你果然说得没错。咱们表演的亲子重逢效果很好。这到底是怎么回事？"

"我听美树小姐说关白从小就离开了母亲和太阁一起生活，所以一直很寂寞……就算现在变成了幻魔，那种亲情也不会消失。"

看来其实雏菊刚刚也很紧张，脸上尽是汗水。

"不过，咱们的运气不错。美树小姐将负责咱们的起居，看来不用费什么力气就能见到她了。"

"嗯，距离殿前比武只剩一天了，我们得赶快准备准备。"

阿伦说着，不经意间向主殿看了一眼。

"秀次还没有将人类的心都抛弃掉……不过幻魔就是幻魔，我们必须消灭他。"

唉……，阿伦叹了一口气，彷佛看到了美树痛苦的样子。而雏菊什么也没有说，默默地看着远处。

此时，在京都濑田附近的宿之亭，天海挥舞着锡杖。六尺长的锡杖在空中飞舞着，可以听到撕裂空气的尖锐声音。锡杖舞动的速度，常人无法用肉眼捕捉到。

在天海的脑海中，此前战斗过的无数幻魔一只接一只地出现。幻魔并不是简单的魔物，在它们当中还有很多中高等的家伙。其中不乏具有超越人类智慧的角色。

不只是幻魔，还有超一流的武艺家。即便是幻魔，也不一定是他们的对手。和丸目藏人的战斗又浮现在天海的脑中，他彷佛又一次清楚地看到了对手使用的招数。

与之对应的是天海的棒数。与刀剑相比，拥有千变万化的锡杖一个接一个地击倒了想象中的幻魔，将空气撕裂。

独自练习没多久，天海的身体就出满了汗。天海心中的杂念渐渐消失，和锡杖融为一体。在天海脑中，他正在与一个高等幻魔作战。虽是幻魔，却有像武士般的礼仪，二人杖剑交错的一瞬间，天海找到对方的破绽，将其击败。

那个幻魔，是幻魔界一等一的剑术达人。随后，惹起无数祸端的魔人出现了。他是继承了幻魔王称号的大幻魔。与他的战斗，是需要舍弃生命的死斗。但是，天海也舍弃了人类之身，变成了鬼，最终获得了胜利。

与脑海中强敌的战斗结束之后，天海感觉异常劳累。他扶着锡杖，单膝跪倒在地。打倒幻魔王的感觉很真实，但是天海摇了摇头。

"还不够！秀次比幻魔王还要强大——他学习了能够打倒鬼的武艺，是个有人类之心的幻魔。要想打倒他，以目前的我，还是不行。"

休息了片刻，天海重新站起来，举起了锡杖。但毕竟是累了，心脏快速地跳动着，胸口起伏不定。天海调整了一下呼吸。

"我必须要学会水镜……但是，我行吗？"将怨念转化成力量并将自己变得更强大，这只有人类能做到。而秀次不仅如此，还变成了幻魔，以净化师的力量，很难打倒他。自己磨练多年的技艺，却对对方毫无作用。天海终于遇到了这样的对手。在比睿山的战斗，使天海的心头很是沉重。他就像要甩掉周身的恐惧感一样，高高地举起锡杖，在眼前描绘着秀次的身姿。

秀次高举着太刀，用冷酷地目光看着天海。

天海即便拥有强大的力量，却没有击倒秀次的信心。他又想起了在差峨野看到的事情——秀次因为愤怒而斩杀了那个孕妇。

这正是秀次的强大之处——天海这样想。

秀次的愤怒，那颗依然保留着的人类之心，超越了所有的幻魔。这颗心可以引起前所未有的祸端。

人类心中的怨念，拥有无比强大的力量。然而，要消除怨念，也只有人类的力量才能办得到——如果要解开这把锁，就要夺取幻魔的性命。

"明天就是殿前比武了，我们必须在明天早上进入聚乐第。而且阿伦和雏菊也已经成功地进去了……"

——我，现在连水镜最基本的诀窍都还没有掌握。天海觉得自己很没用，再次举起了锡杖。这时，一个声音轻轻地穿了过来："天海殿下，水镜不是集中意念拼命练习就能学会的。师父不也这样说了吗？"

是风丸，刚刚去集市买了东西回来。背后背着那把长而大的刀，一边笑着一边揭开了锅盖。

"我卖了鱼，还有蔬菜和大米。我不知道天海殿下喜欢吃什么，不过还是先吃饱休息休息比较好。"风丸说着，向天海身后看了看。

"还有客人来找天海殿下。"

"客人？是谁？我不记得有什么人要来拜访我。"到现在还没有学会水镜，天海的情绪有些焦躁。但是正如风丸所说，以现在的状况无论再怎么拼命，也不会有什么进展，还不如好好休息，养精蓄锐，为明天的殿前比武做准备。

天海放下锡杖看到了跟在风丸身后的两个人。

"胤春，是你啊。势源殿下也来了，真是少见啊。"

"是啊，关白殿下变成幻魔的事，已经传到宝藏院了。"胤春背着十文字枪，皱着眉头回应道。

"那个秀次召集天下一流的武艺家，举办什么殿前比武。看来他是要和太阁殿下对抗到底了。"

"我们还听说秀次让武艺家们与幻魔作战，听说太阁的幻魔就是他们击败的。看来你要应付的不只是幻魔，还有无数的武艺家啊。如此重负，恐怕你一人担当不起。"和胤春同来是一个矮小的老人，亲切地笑着说。

"所以，我们也来了。天下正遭受如此劫难，我们不能置之不理。"

"而且势源老师也召集了很多武艺家。现在很多有名的武艺家都在赶往京都。"

胤春接着说道："聚乐第的武艺家们就交给我们吧，你就安心消灭幻魔，完成你净化师的使命！"

（未完待续）





F先生的口袋（四）

那个心愿——可能实现吗？
是否拥有过很多——不一样的梦想？
如果全部全部全部——通通实现的话？
乙一的“不可思议的口袋”里头，有这无限宽广而清澄的世界！

Epilogue

“哎呀，这不是小梢吗。最近打到家里都没人接，我好担心呢。”打开门的外婆，看到我便惊讶地说着。

“你怎么会变成这样呢，还有这位小姐也是，你是之前跟裕也一起来我这里的小妹妹吧？”外婆看着站在我旁边的井上京子说着。我们两人的衣服都沾满灰尘。

井上对外婆低下头。

“没想到您会认出我。”

“只要闻味道就知道嘛。”

井上眨眨眼，开始确认自己身上跟腋下的味道。

“你之前戴的那副眼镜怎么啦，你戴起眼镜真的很可爱。还有你的脸怎么啦，红通通的。”

井上京子苦笑着，按住左边的脸颊。

外婆让我跟井上京子进入屋内，在关上玄关脱掉被尘埃跟泥土弄得黑漆漆的裤子。在关上玄关大门时，可以看见庭院前方一整片的草原。外公外婆的家位于九州南部，荒凉到要走到附近最近的住家得花上二十分钟。外公外婆家前面是一块不知道谁家土地的茂密草原，里头有一扇红色的门，是我跟井上京子放置的任意门。

井上京子摸着左脸颊。我跟她彼此演出枪战的高潮场面是几分钟前发生的事。虽然可以就这么把她交给警方，但是后来我们还是选择使用任意门逃走了。在打开门的瞬间，我心想的是外公外婆的家。

来到客厅打开电视，几分钟前我们所在的废弃大楼出现在荧幕上。路人似乎将我被吊在空中的一幕深深烙印在眼帘中，在摄影机前面兴奋地述说着当时的情景。

“好像发生了什么大事。”外婆泡着茶说着。

“最近外面很乱，真是伤脑筋……”井上接着外婆的话说着。我狠狠瞪了她一眼，随即她露出畏缩的表情，乖乖喝热茶。

我们轮流去浴室洗澡，并且穿上妈妈留在这里的衣服。虽然衣服尺寸对我而言刚刚好，不过对于比较矮的井上京子而言似乎太大件了，过长的袖子就这么物力地下垂。洗得干干净净的我们，透过电视看着我们在远方市区所造成的骚动。

“现在这个时候，警察应该在调查你吧。”

“他们看到水槽不知道会怎么想呢……”

我担心裕也会不会被当成实验动物遭到解剖。

“我马上去救他们。”

我如此宣言站起来之后，外婆对我说”不需要这么赶吧”。外婆当然是以为我要回家才这么说的。

“如果现在跑去我家，或许会跟许多调查员撞个正着。所以先观察一阵子再说吧。”

井上以过长的衣袖包住我的头把我留下。

结果这天晚上，我跟井上京子就住在外公外婆的家。吃完晚饭，用暖炉的火取暖，吃着零食窝在暖桌懒懒地看着不怎么好看的电视节目，还拿出扑克玩起抽鬼牌。

晚上外婆在一间六个榻榻米大的房间里并排铺上我跟井上的棉被。这个房间在屋檐下的走廊旁边，打开拉门就可以看见放在外头的红色门板，井上京子借了一个装水的杯子把隐形眼镜泡在里头。我把换下来的衣服折好放在房间角落，再把四次元口袋放在衣服上面。井上京子再也不想伸手去碰那个口袋了。

我们趴在棉被上面聊着今后的事情。在让水槽里头的人们恢复原状之后，我们感觉似乎只能逃到国外去了。我们不觉得可以跟至今一样正常上学，因为我们引起了几乎要把整个市区翻过来的大骚动。冢本导师一定会在推荐函里头大做文章的。

聊着聊着时钟已经指向深夜两点了。

“很晚了呢，差不多该睡了。明天还得去救裕也他们。”

我关掉房间的电灯。由于有月亮，因此面对外头的拉门微微泛着白色的光芒。我们钻进了自己的被窝。即使是在九州南部，十二月的晚上终究还是很冷。

在即将落入梦乡的时候，隔壁的被窝传来了声音。

“松田，你醒着吗？”

觉得有点烦的我还是回话了。

“我要睡了……”

“对不起，今天差点杀了你。”

“啊，这件事吗。不用介意，我会恨你一辈子的。”

“你生气了吧……”

“因为我差点就死了啊.”

“松田为什么没把我交给警察呢?平常只要有学生做坏事,你都会毫不留情直接告发的……”

我仰望天花板陷入思考。

“冢本导师说这是一种“变化”。今后大概很难继续当个奸细了。”

“真是可惜呢。”

都是因为你。

由于住处位于乡下，所以连车子经过道路的声音都没有，因此六个榻榻米大的房间充满安静的气息。她的脸颊被透过拉门射进来的月光照亮，因而显得十分白皙。我想起了在教室里的她，穿着拖鞋的她坐在窗户旁边的座位凝视冬天的景色。

“睡吧。”

“嗯。”

之后井上京子终于睡着了，过了不久我也沉入梦乡。

我不记得做了什么梦。当我再度醒来的时候还没天亮，四周依旧是一片黑暗。突然传来拉门打开的声音，使我从朦胧中回过神来。我微微睁开眼睛，屋檐那边面对外头的拉门被打开了。

我屏息注意观察，一个身高大约一二九.三公分的巨大圆形影子从外头悄悄走了进来，那是我似乎在哪里见过的圆滚体形。我隐藏住惊讶的心情继续装睡。

那个影子移动到我跟井子的枕边，朝着我们放在房间角落的衣服伸出手，虽说手不过只是一个圆形的物体，完全看不出来有手指。那个影子拿起放在衣服上面的四次元口袋，把口袋装在腹部之后满足地点点头。我想自从被风吹走之后，它就一直在寻找这个口袋吧。

它跟进来的时候一样从屋檐那边走到外面，凝视着我跟井子一阵子之后，就再度悄悄关上了拉门。

第二天，我跟井上京子搭乘新干线往东京出发，我们穿越博多车站的检票口之后并肩坐了下来。

“口袋为什么会消失了呢……”

在新干线开始前进之后，井上京子喝着买特瓶里头的茶，说着从早上就一直反复提出的疑问。过长的衣袖在喝茶的时候似乎很麻烦。我们的湿衣服在离开外公外婆家之前已经折好放进纸袋了。

“无论是四次元口袋或是任意门，原本都是只能存在于漫画世界里的东西，要在这个世界变成实体原本就是不可能的，所以我觉得口袋是自然消失的，就像冰



块会在常温下融化一样。"

"真可惜呢……"井上京子眺望着外头的景色轻声说着。

"哎，这样不是很好吗。因为一切都恢复原状了。我累了所以睡一下喔。"

光是从外公外婆家移动到有新干线的博多车站就费了好大的工夫。原因不只是在于移动的距离很长，在搭公车以及转乘电车的时候，我感觉到擦肩而过的男性们视线都集中在井上京子身上。戴着隐形眼镜的她畏畏缩缩驼着背走在我的身后，不过还是相当引人注目。这种成为惯例的设定真是累人呢，我不禁这么心想。

"松田，难道只有我们两个人做了一场奇怪的梦吗？"她以认真的语气如此说着。

"谁知道呢。我想小睡一下，可以暂时不要吵我吗。"

我闭上眼睛让身体倒在椅背上。

我们是在今天早上察觉到不对劲的。打开外公外婆家的电视，无论是哪里频道的新闻，都没有提到我们市区昨天发生的骚动以及多人失踪的事件。

在我跟井上京子感到疑惑的时候，"小梢，妈妈的电话喔"外婆如此说着。我接过话筒，应该被关在水槽里的妈妈对我说着："梢，你跟井上同学今天会回来吧？明天就要上学了，要记得回来喔。何况裕也已经寂寞很久了呢。"

依照妈妈的说明，我们班因为流行性感冒的影响，所以这几天都是停课状态，而我跟井上则是利用这段连假跑到外公外婆的家来玩。

在我跟妈妈讲电话的时候，井上京子向外公借来了这几天的报纸进行确认。依照她所说的，上头完全没有记载我们居住的地方所发生的大骚动，而是被换成了其他的报道。

暗示井上京子罪状的事物全部消失，这十天的记忆除了我们两人以外都被修改了。来自未来的道具所留下的清晰痕迹全部消失，使我们不禁觉得至今所体验的事情或许全都是一场梦。

然而那是存在于现实中的事情，我知道的。那是在我跟井上京子要从外公外婆家出发时的事情。在我把满是灰尘的衣物塞进纸袋时，一个黄色的T形物体从外套口袋滑落到榻榻米上。是在那栋废弃大楼被井上京子所救的时候，我从头上取下之后无意中收起来的竹蜻蜓。

昨晚出现在六个榻榻米大房间的猫形机器人，在天亮之前把世界上关于这个时间的记忆全部消除了，来自未来的道具当然也回收了，然而它应该没想到外套口袋里头居然还有个竹蜻蜓吧。在重要的地方会出差错的特征跟漫画一模一样。

我看着竹蜻蜓一阵子之后，把它收进依旧挂着一个办公桌的侧背包里头。在身边做着自己事情的井上京子没有察觉到我的行动。就把这件事情当做是秘密吧，我如此心想。

"快要到京都了呢。"井上京子吃着车站便当之后轻声说着。

新干线经过新大阪即将抵达京都。车子开始减速，至今都以目不能及的速度经过身旁的窗外风景，也缓缓地降低了速度。在新干线抵达京都车站时，有好几个乘客站了起来。

"这么说来在这里举办校外教学的时候，你也是坐在我的旁边呢。"

新干线完全停下来之后，我如此对井上京子说着，她把脸凑到窗户玻璃旁边凝视着月台并且点头。我们由于被教室里的同学排挤，在新干线上就像是要把垃圾集中起来一样，把我们排在相临的座位。对我而言，谁坐在我旁边都无所谓，她大概也是如此吧，所以我们并没有异议。

"当时我们完全没说话呢。"井上京子对我露出微笑，然后再度把视线移向窗外。她坐在窗户旁边，我则是坐在靠走道的位置。

"那个时候的京都之旅真好玩呢……"

她看着外头如此轻声说着。在月台上来来往往的人们不断从窗户前面经过。他们的嘴里呼出白色的烟，每个人似乎都很冷的样子。

"松田，你知道《哆啦A梦》其实曾经有结局吗？"她唐突地如此说着。

"咦？真的吗？"

"是真的。在昭和四十六年的时候，连载的三本杂志分别刊登了三种结局。其中的一种结局，是收录在瓢盦漫画杂志第六期，名为《再见了，哆啦A梦》的故事。"

"那段没有改编成电影吗？"

"有。这个结局有跟其他的剧情组合起来改编成动画电影。在〈再见了，哆啦A梦〉的结局里，哆啦A梦在最后回到未来了。"

井上京子缩起身子，将额头靠在新干线的窗户上。

"那一篇是最棒的，请一定要看喔，松田。这是井上我强力推荐的。"她以过长的衣袖掩住了脸。

"请一定要看。大雄他……很了不起……那段剧情很感人……会让眼泪……流个不停喔……"

她的言语开始夹杂着呜咽声，重复着宛如在啜泣的呼吸，她掩面继续如此说着："真的是很棒的剧情……跟我不一样……就算遇到什么事情……也绝对……不会找哆啦A梦帮忙了……可是我却……为什么……对不起……松田对不起……妈妈对不起……我不能在这里下车吗?不能让我在京都下车吗?"

她好像在按耐着什么似地抱着自己的身体。

我担心地将手放在她的肩上，手心感觉到她不时在颤抖，这样的颤抖大概是在高中教室里头，雷击在她体内的东西吧。我叹了口气。

她呜咽着擦拭泪水，然而她绝对不会放声大哭。她哭泣的样子宛如因为感冒吸着鼻水的小孩。由于太安静了，所以旁边的乘客都没有回头。无论是在教室或是那个市区，我想她大概都是以没人听得到的细微声音哭泣吧。我似乎窥视到了她压抑住声音，独自忍耐的身影。

新干线即将发动的铃声响起。

我下定决心之后，搂住了坐在我身边少女的肩膀。她的身体有点像是痉挛般颤抖着，看得出来她反射地想要挣拖，然而我不予理会用力搂着她，就像要与她永不分离似地，将她小小的肩膀跟头紧紧抱在怀里，这次她内心的恐慌透过双手传了过来。列车逐渐加快速度，京都车站的月台被高速抛在窗户后面。

怀里的她就像是发烧一样的烫。我就像是要勒断她的骨头般加强双手的力道。

"想像一下南极大陆吧。"

我如此说完，怀里的她便微微点头。井上京子激烈的呼吸终于缓和了下来。逞强的她放松双手的力道，静静吐出留在胸口的空气。

电车离开车站月台之后，放眼朝窗外望去尽是我们曾经一起走过的京都街道。阳光洒下的街景使我眯细了眼睛。然而这样的景色不断被抛到后方，我们所搭乘的新干线正在向前行驶。

（完）

□文/乙一

METAL GEAR 猎狐犬基地

1986年，23岁的小岛秀夫进入了KONAMI公司；一年后，《Metal Gear》诞生，到如今，合金装备系列已经走过了20个年头，在这二十年里，我们见证了小岛与合金装备的成长。他们并不是一开始就获得了成功，但坚持和努力让他们笑到了最后。

□文/北斗

隐藏在暗处的实权组织 控制美国的幕后黑手

上期我们介绍了“哲学家”这个组织以及“哲学家遗产”，这期我们将要介绍与其有着非常密切关系并且在MGS的时间表后期出现频率非常高的一个组织——“爱国者”（The Patriots）。



在系列设定中，“爱国者”是一个暗中控制美国的组织，他们还有一个代号“La-Li-Lu-Le-Lo”。“爱国者”的核心机构是由12个最高层人物组成的“贤者会议”（the Wisemen's Commitee），一般提到的“爱国者”就是指参与贤者会议的这12个人。“爱国者”组织的建立与“哲学家”有着很深厚的渊源，在MGS OPS的“La Peninsula De Los Muertos”事件之后，原来的哲学家组织已经接近灭亡了，爱国者组织就是在这个时候开始建立起来的。

在MGS OPS的结尾中我们得知，Ocelot得到了保存在美国中情局的那一部分哲学家的遗产，并且与另一个同样也是代号为“Null”的神秘男子共同建立的“爱国者”；另外，从他们的对话中可以看出来他们是准备邀请Big Boss加盟的，但是Big Boss最终到底有没有加入，目前还无法得知。

在MGS1代和2代的设定中，“爱国者”已经成长为在暗中真正控制美国的巨大权力组织了，他们可以选择下一任总统和决定各种重大决策，而总统实际上只不过是一个只有极小部分权力的傀儡。比如MGS1中担任总统的Solidus就是被爱国者扶植上来的，不过由于Solidus策划的影子摩西岛事件违反了爱国者们的意愿，从而遭到了爱国者的追杀，Solidus只能假装自杀潜伏起来才逃过这一劫，这也是MGS2中Solidus与爱国者成为敌对关系的原因。

“爱国者”的唯一目的就是完全控制美国，在后来的MGS2中开始改变为控制全世界，而他们选择的手段就是通过Asernal Gear的超强人工智能GW来进行信息过滤和控制，这样人们只能接收到有利于爱国者们的信息。值得一提的是，在MGS2结尾拿到的爱国者12个实权者的名单中，我们得知这些人在一百年就已经死亡，而且这些人中的一个竟然是Solid Snake所在的反Metal Gear组织“Philanthropy”的最大资助者！据悉这些爱国者中有人成功地以数据化的形式生存了下来，不过现在这12人是



全都以数据化的形态生存还是另有真人取代目前仍然未知，相信这一切的谜团都将在MGS4中得到彻底的解开。

美国高级安全主管 被绑架之后死于拷打

DARPA Chief

Donald Anderson

美国国防部高级计划研究署DARPA的主管，在参与Metal Gear Ray的试验中被绑架，并死于Ocelot的严刑拷打。

易容术的超级高手 最终死于病毒的感染

SCAPEGOAT

Decoy Octopus

由于Donald Anderson已死，为了欺骗潜入基地的Solid Snake而易容成Anderson，欺骗成功后却死于FOXDIE的感染。

THE MIMIC

作为DARPA的主管，安德森在接受了ArmsTech公司总裁贝克的贿赂之后，出让了部分技术与其合作开发Metal Gear Ray，之后被猎狐犬小队绑架。由于安德森知道Ocelot的双重间谍身份，所以Ocelot在拷问中借意外的名义将其杀掉灭口。由于这个原因，Liquid让Decoy Octopus伪装成安德森的样子去欺骗Solid。

Octopus自小就对易容有着浓厚的兴趣和天赋，除了异于常人的身体构造可以使其更方便地进行易容之外，他甚至会将目标的血注入自己身体里使伪装更加彻底。可惜的是，他骗得过人，却骗不过病毒。

MGS CHRONICLE 自由之子 雷电

“为了制造原子弹以及测定它的效果，科学家必须进行大量的计算……因此，计算机和原子弹，作为第二次世界大战产物的这两者，同时发展了起来。”——美国国家历史博物馆，史密斯学会。

2009年4月29日拂晓，维拉萨诺大桥，纽约。

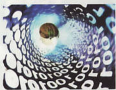
2架载有美军海豹突击队队员的直升机正从桥下穿过，距此20英里的地方，一个代号“Snake”的人正从Big shell的海面之下开始潜入作战，此次行动的指挥官，坎贝尔上校正通过无线电告知“Snake”由于两年前恐怖分子炸毁了一艘油轮导致这块水域被严重污染，因此政府在这里建立了Big shell以逐步治理污染，然而6个小时前，这里被曾经隶属于美国海豹突击队的反恐小组“Dead Cell”所占据，据悉参与这件事的还有俄罗斯的武装分子。他们要求政府支付300亿美元的赎金来交换他们手头的人质——一大堆政府高层官员，包括美国总统詹姆斯·约翰逊，如果要求被拒绝，他们将炸毁Big shell，直接后果就是曼哈顿地区将沦为人间地狱。

这次任务主要有两个目标：一是确保总统和其他人质的安全，二是解除恐怖分子的武装——如果有必要的话，可以采取任何手段。在“Snake”执行潜入作战的同时，美国的海豹突击队也会进行营救作战，不过他们并不知道这边的秘密行动。“Snake”在穿过海底的铁丝网时发现已经被人剪出一个大洞，看来有人已经捷足先登了，不过坎贝尔对这条信息表现得漠不关心，在“Snake”成功潜入基地后被告知为了以防万一，他在此次行动中的代号将更改为——“Raiden”！

在底部的小仓库内，雷电瞥到正在上升的电梯中站立着一个背影，灰色的潜入作战服、乱糟糟的头发以及蓝色的头带……在接下来与坎贝尔上校的通信中，雷电竟然听到了自己女友Rose的声音，尽管雷电对坎贝尔竟然让Rose参与这次行动感到非常愤怒，但在Rose的宽慰之后只得无奈地接收了这个现实。坎贝尔接着告诉雷电：“这些恐怖分子自称为‘自由之子’，他们头儿的名字是‘Solid Snake’，但这是不可能的，真正的Solid在两年前的那次沉船事件中就已经死亡了。”而Big shell实际上是由两个外形一样且连接着的建筑所构成，每栋建筑

BRIEF 系列秘闻 SECRET DISCOVERY 影响人类进程的超级AI 从核威慑到信息战

CASE1 GW



↑这个世界真的能被0和1彻底取代么?

"GW"是MGS2中Asernal Gear搭载的人工智能的名字。它的主要功能就是检索包括网络以及其他大众媒体上的信息，一旦发现有任何可能会透露"爱国者"组织存在的信息马上就销毁掉。除此之外，爱国者组织还准备在这次测试之后进一步强化GW的能力，让其对传播给大众的信息进行筛选，从而间接控制社会发展方向。应该说这个设想还是蛮有创意的，但是实际计算一下的话就会发现，不论采用多先进的算法，所需要进行的数据计算以及数据流传递都是绝对的海量！不论GW多么强大，都是无法负荷的。

在游戏中，GW模拟出坎贝尔上校以及Rosemary让雷电以为自己是猎狐犬小队的一员去Bigshell执行任务（真正的猎狐犬小队在MGS1代后就解散了）。最后还是被EE的计算机病毒侵入而瘫痪，可见即便是GW这样的超级AI也同样有着致命的弱点。

CASE2 Arsenal Gear

在系列历代作品中，各种型号的Metal Gear及其改进形态往往都是导致事情发生的主要原因，并且差不多都将作为最后压阵的BOSS登场。不过在MGS2中的Arsenal Gear虽然也是自Metal Gear衍生而来，但其最主要的功能已经不是高机动性核武器发射平台，而是爱国者借GW影响世界的一个媒体。

在MGS2的前篇油轮篇中，被Ocelot抢走的那台Metal Gear Rex原本的设计目的是用于摧毁世界上的其他Metal Gear，后来其量产形态则成为了Arsenal Gear的护卫，从这一设定我们也可以看出Arsenal Gear在定位上是与之前的Metal Gear有着显著区别的。我们不妨理解为如今的战争已经从以前单纯的核威慑进化到更加突出信息战的重要性了，数字化和信息化对人类社会的影响，也是小岛想在MGS2中探讨的一个问题。



↑Arsenal Gear最后因为被病毒感染而瘫痪。

BRIEF 装备解读 SNAKE'S EQUIPMENT 攻守兼备的两把利刃 潜伏在地下的威胁

CASE1 Claymore/地雷

严格来讲，Claymore应该是"定向爆破雷"，只是地雷的一种，这里我们为了照顾大家平常的用语习惯，故称为地雷。由于其埋下后就不可移动位置，所以在使用上需要有一定的针对性。在早期的作品中，由于是2D作品，版面上空间有限，所以可以用来对付某些特殊的BOSS——比如在MG2中的一个BOSS：RUNNING MAN，这家伙速度奇快，正常的方法根本无法攻击到他的，所以只能将地雷预先铺设在其经常路过的路线上等他自己踩上去。更多的情况下，地雷是用来对付战车或是坦克类的敌人时使用的，由于这类敌人装甲厚移动速度慢，普通枪支根本无法伤其分毫，所以用地雷反而更加合适。以上是地雷的常规用法，基本上很少有人拿它来对付小兵，毕竟这么做实在是有点不够"人道"，而且容易引起敌人的警报。



↑用地雷对付坦克是很好的选择。

CASE2 Mine Detector/地雷探测器

有矛就有盾，在游戏中会埋地雷下黑刀子的可不仅仅是玩家的专利，敌人也会。系列中会在一些特殊的场景中集中埋藏有大量的地雷，想要通过这些地点，就得依靠地雷探测器了。装备上它之后，就可以探测附近有没有地雷，在早期系列作品中，当玩家装备上探测器之后，雷达小地图上就会自动显示出附近埋藏的地雷，近期作品中则改为让探测器发出警报，越是靠近地雷埋藏点，警报声越大，通过这种方法来判定地雷的位置。其实系列中一直有一条默认的潜规则：那就是只要你是匍匐前进，那么就完全不必担心被地雷所伤，顺带还能回收敌人埋藏的地雷。当然，在现实生活之中，不论是探测地雷还是回收地雷都绝非游戏中这般的简单。



↑排雷扫雷实际上是高危险作业。

KOJIMA BLOG

林博美访谈摘要

将漫画搬上PSP的困难

林博美——MPO故事发展部分的导演。个人简介：SPOOKY GRAPHIC株式会社代理董事长，MPO、"合金装备漫画版"的导演兼影像制作，曾担当《J联盟 胜利十一人10+欧洲联盟06-07》OP影像的人物动作。

——为了让漫画原作在游戏中可以动起来，是不是遇到了很多的困难?

林■ 因为要把アシュレー（注：漫画版合金装备的作者）的画作为数字资料存储起来，所以我们要把画面中的图层分割出来，并对图像描边，几乎是从所有的画中把背景和人物描绘出来，所以工作非常辛苦。漫画版里有伸缩镜头，为了在MPO里制作出这种效果，所以我们还要在原作中补充绘制很多画。

——因为要保证原作品风格的连贯性，所以又向原画作者アシュレー预约了很多画吧?

林■ 是的。这次的影像制作没有原始资料，我们只好预定新的图画。虽然制作日程安排得相当紧张，但アシュレー先生自己一个人作画的速度也相当的迅速。这回的制作很顺利，预定的动作就是按照アシュレー先生自己作品的风格。哎呀，可是我们的计划落空了的是，所有的动作影像都要按照预先画好的画面，一张一张地画。（苦笑）

都有一个核心部分和六个支柱。

雷电在前进途中看到了配电室里刚完成制压正在巡逻的三名海豹突击队员，然而他们转眼之间就被一个神出鬼没的男子杀害，更令人毛骨悚然的是，这个神秘男子竟然会咬破突击队员的脖子吸血！雷电悄悄潜入房间并将枪指向对方问道："你是谁？"神秘男子并没有答理雷电，而是自言自语道："今天已经干掉五个了，不如再干掉第六个？"并瞬间跳到了雷电身后要下毒手……"趴下！"听到喊声后的雷电马上照做，一梭子弹随即射向他身后的"吸血鬼"，可惜落空了，对方再次失去踪影。在两人的合作之下，终于将神秘男子击退，这时雷电才来得及仔细打量这个救了他一命的海豹突击队员。



这名突击队员此时也终于摘下了帽子并露出了他的脸，雷电并没有认出来，站在他面前的，就是真正的Solid Snake。"我是Iroquois Pliskin中尉。"Solid向雷电如此自我介绍道，并回避了对方问他是不是海豹突击队员的事。"你是猎狐犬部队的？"尽管惊异于对方竟然知道如此高级别的机密，雷电还是老老实实地回答说是。"猎狐犬部队早已解散了。"Pliskin说道（以下暂时用该假名称呼Solid），并接着说道"你之前在哪个部队服役？三角洲？"雷电告诉对方自己之前在美国陆军特别战术部门服役，受过非常丰富的VR虚拟训练，但实战经验还是第一次。"VR训练……真是一个伟大的数据化时代！"Pliskin抱怨道，雷电对此并不赞同："VR训练比实战更加有效。""在VR训练中你并不会受任何的实际伤害，但每年都有不少士兵死于实战训练，让你觉得战争就像是游戏，以此来解除你在实际战场上的恐惧，这就是他们培养终极战士的方法……"

接下来Pliskin告诉雷电，刚才那名神秘男子代号"吸血鬼"，是Dead Cell的一员，在被雷电询问到Dead Cell的头儿是不是Solid Snake时，Pliskin回答说真正的Solid已经死于2年前的那次油轮沉没事件，并且是他弄沉的那艘油轮。"但他是一个传奇！"雷电激动的反驳，"传奇通常是坏消息，事实上英雄和疯子仅仅是一纸之隔。"Pliskin毫不留情地打击着雷电。这时无线电中传来其他海豹突击队员的消息，看来他们的处境很不妙，雷电决定留下刚才在战斗中受伤的Pliskin在此休息，自己前往支援。"对了，你叫什么名字？"Pliskin问道。

"雷电。"

to be continued……



小小的病毒，带来了深深的罪恶和沉重的灾难。它能让人变成可怕的丧尸，也能为阴谋家带来巨大的利益。《生化危机》的故事紧紧地围绕着对这些病毒的争夺展开，它毫无疑问是不可取代的主角。这一期我们就将揭开《生化危机》系列中病毒的秘密。 □文/荇菜

《生化危机0》在画面上取得了突破，但是剧情结构却并不令人满意。

病毒研究工作第一代产品 系列登场次数最多的类型

T病毒是最早在始祖病毒基础上开发而来的病毒种类，也是《生化危机》系列中"出场"次数最多的病毒。在《生化危机》系列的病毒发展历史中，T病毒也具有至关重要的地位——马卡斯博士首创了"将始祖病毒与低等生物DNA融合的方式"，培育出第一代的T病毒，而其后的研究者们也大都沿用了这一方式。也正因为如此，由阿蕾西亚研制出来的新型病毒也命名为"T-Veronica"。这一期我们介绍的就是T病毒的种种特性，以及由T病毒培育而来的各种怪物。当然，其中也包括了T病毒最成熟的产品：如同噩梦一般恐怖的"暴君"人型兵器。


↑T病毒有很多变种，感染它们的生物体会病变成各种不同的形态，极其危险。

STEP INTO HORROR Umrella公司早期的研究工作

T病毒中的"T"即Tyrant，也就是暴君的意思。T病毒感染生物细胞之后，会渗透到细胞核中，并且随着细胞的分裂而不断繁殖。T病毒会逐渐破坏细胞的线粒体，取而代之以一种可以产生特殊能量的组织。随着细胞的病变，感染者的呼吸系统和消化系统会逐渐退化，不再需要氧气来维持生命。与此同时，感染者的高级智能会被彻底破坏，只会在本能的驱使之下不断寻找食物。

有些感染者遭受一定程度的攻击之后会进入休眠状态，看起来就像死了一样。在休眠过程中它的骨骼和肌肉机能会逐渐自动修复，血液会从体表的毛孔渗出，刺激牙齿和爪子（指甲）急速生长，变得更加凶暴，行动也更加迅速。而这种"进化"的丧尸也就是以前我们曾经介绍过的"红头丧尸"，这个突变过程被称为V-Act。想要彻底阻止V-Act，必须将丧尸的躯体完全烧毁，或者破坏它的脑部。

除了人类之外，T病毒也可以感染各种哺乳类和非哺乳类动物，甚至包括某些种类的植物。在《生化危机》系列中出现过的怪物，大都是被T病毒感染之后变异而来。其中有些是Umbrella公司有计划地培育出的生化兵器，有些则是病毒泄漏后的受害者。由于病变过程不同，因此各种变异生物的性能、行为特点也有很大的差异。例如被称为"Cerberus"的丧尸犬、被称为"Eliminator"的丧尸猿猴等等，大都是Umbrella公司在病毒研究过程中向对


↑在《生化危机》系列中出现的大多数怪物以及生化兵器都是由T病毒培育而来。


↑红头丧尸是病毒泄露事故的产物。

应的动物种类植入T病毒的产物。而猎杀者（Hunter）、奇美拉（Chimera）等怪物则是用人类DNA和其它低等动物DNA混合之后、再植入T病毒培育而来。还有巨蛾、巨型蜘蛛、瘟神（Plague Crawler，蝗虫类）、沙虫（Gulp Worm，蚯蚓类）、潜伏者（Lurker，蟾蜍类）等等，都是Umbrella公司生化兵器试验的作品。这些怪物都具有很强的攻击性，某些种类的防御力也很高。不过，它们的智能都极为低下，难于控制，最多只能服从一些简单的指令。

STEP INTO HORROR 暴君：逐渐成熟的生化兵器

对低等生物的改造并非Umbrella公司的最终目标。在收集了足够的信息之后，他们以人体为基础，开始开发新的生化兵器，这就是由Tyrant病毒而得名的"暴君"。通过T病毒的反复感染和作用，Umbrella公司制作出了第一只暴君，但是在其智能方面并未取得太大进展。这只暴君被称为"试作型"，与其后的完成型相比身体内部机能相当接近，具有很强的攻击力，但是智力水平低下使得它十分难于控制，无法接受指令。此外它的外表腐蚀程度也较为严重，导致一部分脊椎露出身体之外，这使得它的背部十分脆弱。在《生化危机0》中，瑞贝卡和比利遭遇到的就是这只试作型暴君。如果玩家的技术够好的话，可以凭借一把匕首，通过背后攻击的方式将其击倒，证明了它的弱点所在。基于从试作型身上所得到的资料，Umbrella公司又开发了新的暴君开发计划。这一次的产品被称为T-002。它具有压倒性的战斗力，也具有一定的智能水平，可以接受指挥者下达的命令。令研究者意外的是，在体力被削减到危险程度的时候，它还会发生突变，进化成超级形态。在《生化危机》初代中，最后的Boss战就是与T-002的对决。T-002已经是非常接近成功的产品，不过Umbrella并没有大量生产。

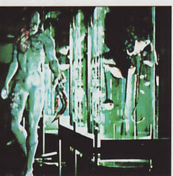

↑《生化危机》初代中出现的暴君。

STEP INTO HORROR T-103和追迹者：恐怖魔王

以T-002作为蓝本开发的T-103更为成熟。与T-002相比，最主要的区别就是它的新陈代谢速度大大增加，使得它具有了强大的回复能力；而它的智能水平也进一步提高，可以完成较为复杂的指令。T-103在外形上也比T-002更接近于人类。在《生化危机2》中空投到浣熊市的那只暴君就是这一型号，他身上的风衣起到控制破坏力的作用。和T-002一样，在接近死亡的时候，T-103会挣破大衣，变异为超级形态。T-103型已经是一种可以量产的高级生化兵器了。此外，在《生化危机·代号维罗尼卡》中出现的那只暴君则是由洛克福特岛研究所开发的T-078型，性能与T-103较为接近。



1991，Umbrella公司的欧洲分部提出了将寄生生物提NE-α植入暴君样本中的"Nemesis计划"。Nemesis计划以T-103型暴君作为蓝本，将NE-α植入其骨髓之后，寄生体细胞会侵入并且破坏原有的大脑和神经系统，使其完全由寄生体控制。这样培育出来的产品被称之为Nemesis-T，也就是复仇者。它可以完美地执行开发者的命令，甚至具有一定的自我思考和判断能力，可以使用构造复杂的武器，这是它与以往的暴君最显著的区别。在《生化危机3》中，Umbrella向浣熊市投入了一只Nemesis-T，让它追杀S.T.A.R.S成员，因此它也被称为"追踪者"。Nemesis-T保留了暴君的突变特性，在濒临死亡时可以计划为更强大的形态。





游戏史上人气最高的"龙套"拥有死神之名的超级雇佣兵

《生化危机4》的佣兵模式中共有五个可选的人物：里昂、艾达和克劳撒都是在游戏中出现过的重要角色，威斯克自然也不用多介绍，而除了他们私人之外，那个头戴防毒面具的特种兵则有些神秘。其实，玩过《生化危机2》中"第四幸存者"模式的人自然知道他的来历。他就是"史上最强龙套"，被人称作死神的汉克。这一期我们就来了解一下他的档案！



在一个故事中登场的人物通常都有主角和配角之分，而能够被观众们记住的往往只有主角而已，那些配角们则很快会被遗忘。不过事情总有例外，配角也有"抢戏"的时候。就好比《生化危机》系列中的绝对反派阿尔伯特·威斯克：尽管他是作为主角的对立面出场，而且实际上在主线流程中出现的次数也很少，但又酷又狠的行事风格为他赢得了一大票fans的支持，人气甚至凌驾于"男一号"克里斯·雷德菲尔德之上。不过，威斯克毕竟是《生化危机》系列剧情中的一个关键性人物，系列各代的剧情主线基本上都是通过他串接起来。从这个意义上来讲，很难说他是真正的"配角"。但系列中还有另外一个角色，他几乎从来没有在任何一代的主线流程中出场，和剧情也几乎没有什么实质性的联系，甚至真实面目都没有人见过——一句话，彻头彻尾一个"死跑龙套的"，居然也能让玩家们念念不忘！很显然，他才是真正的"抢戏之王"。你一定已经猜到，这个神奇的角色就是"第四幸存者"汉克。



戏份十分有限的配角想要混出个名堂，首先必须有过硬的本领，汉克就是凭借着一身绝技而出人头地的。他初次登场是在《生化危机2》中，当时Umbrella公司派出了特别行动小组（Umbrella Special Force Team）去威廉·贝金博士手中的G病毒样本，汉克就是小组的一员。小组成功地进入威廉的研究室，夺得了样本，在冲突中威廉受了致命伤。垂死的威廉孤注一掷地将G病毒注射到自己体内，异变成强大的G生物。小组在撤退过程中遭到了G生物的袭击，除汉克之外全部阵亡。以上这一段情节在游戏中实际上是通过威廉的妻子安妮特回忆的形式告诉主角的，也没有特别提到汉克的身份。不过，在通关之后的附加模式"第四幸存者"中，玩家便可以使用汉克来进行游戏。之所以被称为"第四幸存者"，是因为此前所知道的从浣熊市逃生的只有三个人（里昂、克莱尔和雪莉），汉克则是第四个。这个模式的目的是操作汉克从地下研究所中突围而出，找到接应的直升机，将手中的G病毒样本交给上级。这个模式流程只有短短的几分钟，但是难度极大，在很多极为狭窄的场景中都挤满了丧尸和变异生物，必须有极佳的反应和良好的操作技术才能顺利通过。也正是因为如此，每一个打通过"第四幸存者"模式的玩家都会对身陷险境却仍然不忘完成任务的汉克产生深刻的印象。



玩家们的热烈反应让CAPCOM意识到了在汉克这个角色身上隐藏的潜力。在其后的几部作品中，汉克虽然都没有正式登场，但制作者却通过其它的方式透露了更多关于他的信息。在N64版的《生化危机2》中新增了一些文件，其中一份就是汉克所接到的行动指令书。在《生化危机3》中，通关之后会出现一些画面，说明了每个角色在浣熊市病毒爆发事件之后的去向，其中关于汉克的部分提到他已经不止一次在危险的任务中独自生还，因此被人称作"死神"。在《生化危机·代号维罗尼卡》中也能找到一份文档，从中可以得知汉克是在洛克福特岛上接受的训练，并且在此之后负责各地Umbrella基地与洛克福特岛之间的大型生化兵器运输任务。这些背景资料让汉克的形象显得更加充实，也让玩家们越来越关注这个神秘角色的命运。

再危险的任务也能顺利完成！这就是汉克的超强实力

前面提到过汉克并没有在游戏的主线流程中登场过，不过对于这样一个具有相当人气的角色，CAPCOM也不愿意就这样"浪费"掉。在《生化危机2》之后，CAPCOM曾经不止一次地想要将汉克加入到游戏之中。PS2平台上的《生化危机·爆发》是一部可以进行网络联机的游戏。因为它并不属于《生化危机》系列的正统续作，因此以前在专栏中并没有太多提及。但实际上它也是一部品质颇佳、而且很受欢迎的作品。在游戏中玩家可以扮演各种不同的角色，包括警察、工程师、记者、职员等等，大都是生活在浣熊市的普通市民。游戏的目的就是通过各个玩家的合作，找到出路逃离被丧尸占领的浣熊市。尽管在可选角色中并没有汉克的身影，但实际上他却隐藏其中：只要使用金手指就可以将他调出来在游戏中使用了，甚至还有他取掉防毒面具的造型。这说明制作者最初的计划是让汉克在游戏中登场，并且已经做好了角色的建模，只是最后出于某些原因取消了这个角色。

汉克最近一次出现在人们的视野之中就是《生化危机4》的"佣兵模式"了。在这个模式中玩家可以选用里昂、艾达、克牢撒、威斯克或者汉克来进行游戏，主要的内容就是消



灭不断涌来的敌人，并且通过连续杀敌来获取高分。汉克仍然是以标准的特别行动部队制服形象登场，防毒面具将头部遮得严严实实，丝毫没有露出庐山真面目。相比其它角色，他的武器装备较为简单，仅仅只有冲锋枪和手榴弹两种，因此在面对不同的状况时，灵活的战术选择就显得更为重要。此外，汉克最特别的一点就是他的格斗技：与其它角色的格斗技大都具有一定的范围性不同，汉克的格斗技是针对敌人单体的"处刑"，也就是在敌人出现硬直之后瞬间绕到背后，把敌人的脖子扭断。这招威力强大，即使对"电锯大妈"也可以一击必杀，酷劲十足的动作让人领会到了"死神"的威力。

最后，CAPCOM透露，在Wii上即将发售的《生化危机：安布雷拉编年史》中，汉克也将出场，不过是否会作为可选角色供玩家操作则尚未可知。



战国英杰传

战国攒板

笑谈战国风云，坐看英豪末路。

文／雪飞

海贼大名——九鬼嘉隆



九鬼嘉隆（くきよしたか）：1542年—1600年。志摩鸟羽城城主。率领战国最强水军的海贼大名。九鬼氏被认为是藤原北家末裔，因为居住在纪伊九鬼浦而得姓九鬼。九鬼嘉隆是九鬼定隆的次子。最初侍奉伊势国司北田氏，之后通过泷川一益的引荐转投信长。在信长麾下立下无数战功，尤其是在与本愿寺合战中击败毛利水军，确立了织田军水上霸权。在关原合战中为了使九鬼家不被灭亡，父子分投东西二军。

雄霸一方的九鬼水军

九鬼氏本是纪伊地方的土豪，到九鬼隆良一代进入志摩国波切村，并从此扎下根基雄霸一方。九隆良野心勃勃，一到志摩地区便看上了这片领地，于是率领自己亲信们进攻志摩地区的大小海湾，赶跑了原来盘踞在这里的“志摩七岛众”。因为九鬼一族原来就以擅长操纵船舶而名闻天下，在得到志摩地区这良好的地理位置后，九鬼氏自然而然地成为海盗。而他的后代子孙九鬼嘉隆更将九鬼海盗发扬光大，活跃在战国乱世中。并设计制造了日本最初的装甲军舰，使九鬼家族威名远扬，九鬼嘉隆本人也得到了“海盗大名”这个豪放的美称。

九鬼嘉隆是九鬼家五代家督次子，生于1542年。嘉隆出生时的九鬼家已经掌握了志摩一国，主城是加茂乡仓地方的田城，由嘉隆的兄长九鬼净隆继承家督之位担任城主，嘉隆成年后担任波切城城主。当年被隆良驱逐的“志摩七岛众”经过多年的休养，逐渐恢复了元气，率军突袭九鬼氏本城田城。嘉隆与兄净隆协力奋战，暂时抵挡住敌人的进攻。然而在这场战争中九鬼净隆不幸阵亡，群龙无首的九鬼家陷入混乱，不能组织起有效的反击。最后田城失陷，九鬼嘉隆逃往朝熊岳。

但九鬼家并没有就此没落，经过三年的调整，九鬼军又恢复了兵力，九鬼嘉隆拥立亡兄之子澄隆为主，倾九鬼家之兵力大举反攻。奋战之后，九鬼氏重新夺回了失地，澄隆成为九鬼家第七代家督。可是澄隆登上家督宝座之后不久突然暴病身亡，九鬼嘉隆继任九鬼家八代家督。传说是嘉隆为了夺取家督之位，不惜杀死自己的亲侄子，然后对外谎称是澄隆病亡。不过在战国乱世，儿子杀父亲哥哥杀弟弟的事也是司空见惯，叔叔杀侄子根本就算不了什么。

击败了七岛众再次掌握了志摩后，九鬼嘉隆在鸟羽筑城并将鸟羽城定为本城。但是，鸟羽城处在伊势神宫势力范围内，侵犯了北田军的领地。于是北田氏联合对九鬼嘉隆不满的志摩土豪共同起兵，攻入九鬼嘉隆的领地。嘉隆立即率领九鬼军队拼死抵抗，终于击败了伊势国司与当地土豪联军。九鬼嘉隆虽然是纵横大海的豪放汉子，但也有细致入微的一面，主张在大海上要依靠合理的判断力和行动力来保证军队的安全。

投靠信长石山血战

在织田家部将泷川一益的引荐下，九鬼嘉隆与如日中天的织田信长搭上了关系，并于1568年正式出仕织田家。1569年信长的伊势征伐中担任先锋，为剿灭北田氏立下大功，得到了志摩一国的封赏。平定伊势后，嘉隆率领水军随信长转战各地。在1574年讨伐伊势长岛一向一揆的战斗中，九鬼嘉隆指挥安宅大舰十四艘小船三百只参战，九鬼水军用长筒铳射击从海上援护织田军本队，击沉了敌军数十艘军舰，封锁了海上补给线，为织田陆军歼灭长岛的一向一揆做出了巨大贡献。这场战斗后，九鬼水军名声大噪，成为当时最为著名的水军。

然而长岛讨伐战的胜利并没有使本愿寺门徒降伏，反而刺激了他们反抗的决心。石山本愿寺与中国地方的霸者毛利辉元是同盟关系，石山本愿寺内人数庞大的门徒后勤补给依靠的就是毛利水军和纪伊杂贺水军的强大海上运送力量。毛利、纪伊水军控制着从山阳地方到大阪湾的广大海域，想要歼灭石山本愿寺，首先要击败敌人的水军掌握制海权，彻底切断敌人的补给线。1576年织田水军三百余艘军舰与毛利军负责运输兵粮的九百余艘军舰发生激战，原本水军兵力处于劣势的织田军想利用己方军舰吨位高的优势封锁大阪海湾，但毛利水军却反而利用自己船小灵活的优势在大海上往来穿梭，向织田水军投掷火瓶发射火箭，让织田军的舰队在海上遭受到了毁灭性的打击，织田水军多名知名将领在此战丧生，此役史称难波冲海战。



得到难波冲海战惨败情报的信长大惊，不过他立刻研究分析此战失利的原因。毛利水军在这场战役的火攻战术让信长意识到自己的失误，为了防御敌人的火攻，信长考虑在军舰的外部覆盖上一层铁板，于是立即传来嘉隆，命其负责设计制造。九鬼嘉隆立即从纪州熊野调来上等木材，在自己的居城鸟羽城建成造船基地设计制造船只。结合了本国船只、明朝军舰及欧洲舰船的优点，九鬼嘉隆设计出了全新的军舰。这种军舰长约二十一米宽约十二米，是日本军舰中的庞然大物。在船体的外层，嘉隆特意覆盖上了一层厚重的铁板用于加固和阻燃，还在船上配置了当时日本罕见的大炮。当时在日的传教士也认为这些巨舰是日本最大最华丽的军舰。之后嘉隆率领着六艘铁甲战舰投入木津川海战，毛利水军继续使用火攻战术，但是在厚重的护体铁甲下，毛利水军的拼死战斗徒劳无功。铁甲战舰在这场海战中横行无敌，巨大的舰体使毛利军的小艇一触即沉，再加上强大的火炮攻击，很快毛利水军便大败而归。从此织田军彻底切断了石山本愿寺的海上补给线，1580年本能寺显如撤离石山本愿寺，为长达十一年的石山战争画上了句号。由于九鬼嘉隆战功显赫，织田信长将伊势、志摩两国三万五千石领地赐给嘉隆，嘉隆达到了人生的顶峰。

本能寺之变后，嘉隆继续受到秀吉的重用，参加了四国、九州、小田原征伐等多场战役，并且在朝鲜战争中与藤堂高虎、肋协安治、加藤嘉明共同组织水军与朝鲜水军战斗。开战之初，日本水军取得了胜利并捕获了朝鲜军两艘大船。但在朝鲜名将李舜臣的攻击下，日本水军连战连败，因此嘉隆受到秀吉的责罚一将家督之位让给其子九鬼守隆，嘉隆只保留五千石的领地作为隐居地。

关原之战父子相残

从秀吉的朝鲜征伐失败开始，九鬼嘉隆的武运也直线下降。在决定天下的关原合战中更是父子相离，九鬼嘉隆参加西军，而其子守隆却加入东军。1599年伊势田丸岩出城城主稻叶道通向京畿运输木材，途经九鬼嘉隆的领地，按一般规定稻叶道通该向九鬼家交纳赋税，但是双方却产生了争执，家康仲裁的结果是免去了道通的赋税，使九鬼嘉隆对家康心存不满。石田三成初以伊势、伊贺、纪伊三国为筹码，力邀请嘉隆加入西军。嘉隆本以自己年事已高力不从心委婉拒绝，但随后三成派遣嘉隆的女婿堀内氏善为使，恳请嘉隆加入。一面是丰厚的奖赏与亲情，一面是心存不满，嘉隆考虑再三，终于决定加入西军。这种与真田家相同的选择其实也是无奈之举，天下形势不明的情况下，父子只能各投一方来确保战后九鬼家能继续存在。趁儿子九鬼守隆从军会津征伐之时，九鬼嘉隆突袭鸟羽城，之后为了报仇血恨嘉隆命令女婿氏善守卫鸟羽城，自己率军攻击稻叶道通的岩出城。闻讯九鬼守隆立即派遣使者苦谏父亲，但嘉隆却断然拒绝。家康担心九鬼守隆不愿与父亲交战，派了池田家臣石丸云哲同行监视，守隆迫不得已只得派兵攻击鸟羽城，父子双方刀兵相见。最后嘉隆军战败，嘉隆本人逃往答志岛潜伏在和具地方的女婿青山丰前家。

随后守隆亲赴大坂为父乞命，但家康严辞不允，守隆只得以自己的战功为筹码换取父亲一命，在福岛正则、池田辉政的反复陈说下，家康终于赦免了九鬼嘉隆。守隆大喜急遣使者告知父亲，但嘉隆一看到有船来到，误认为是家康派来的追兵，立即切腹自尽，为自己怒涛般的生涯画上终止符。

也有说法是守隆配下的逆臣丰田五郎卫门在守隆参加会津征伐时，内通九鬼嘉隆，事后怕被人发现，因此极力催促九鬼嘉隆自尽。嘉隆在与客人对弈一局之后，在走廊边安静地切腹自尽。守隆的使者到达青山家时，只看到嘉隆的首级。守隆悲痛异常不断诘问丰田，丰田虽然百般搪塞，但最终真相泄露，大怒的守隆将丰田“竹锯引”处死。竹锯引就是将人埋在地下填满泥土，只将颈部和头部露在地面，然后用竹锯将首级锯下的酷刑……

精彩的战国游戏，缩短时代的距离！

信长异闻录

厂商：Global A 机种：GBA
类型：战略模拟 日期：2002年7月4日

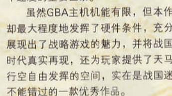
本作以战国风云儿织田信长为主人公，用游戏为玩家再现了他波澜壮阔的一生。游戏的前半部分基本与史实吻合，而后半部分则属于原创剧情。历史上的信长在即将结束战国时代即将登上人生的顶峰时，因家臣明智光秀反叛功败垂成含恨而亡，而在游戏中，玩家则可以帮助他完成历史上信长大人未能完成的统一大业。不过想要让信长避开本能寺之变，则需要玩家在之前的对话选项中下些工夫，回避那些历史中信长下达的残忍命令。



本作的前半部忠于历史，因此登场人数惊人。很多在历史上并不出名仅是昙花一现、其他公司制作的历史游戏中根本不曾出场的小人物，也都一一出场。而在游戏的后半部，厂商天马行空的原创剧情中，则把很多战国中本与信长搭不上边的英雄人物汇聚一堂。

虽然本作是GBA主机上的作品，受到硬件机能限制，但本作却将即时战略移动与回合式战斗完美结合。游戏一共三十二章，难度适中，并且是多分支路线，玩家想要完美收集则要拿出大量时间来进行游戏。本作的战斗中每名武将率领的部队分为前卫、中卫、后卫三组，每组最多三千名士兵。根据兵种的不同，攻击距离也不同，如果将攻击距离为一的部队作为中卫或者后卫使用，那么在战斗中他们则不能发挥自己的作用，只能是单纯地防御敌人的攻击。因此攻击距离为一的刀兵最好担当前卫，攻击距离为二的枪兵则负责中卫，让远距离攻击的火枪兵、弓箭手担任后卫。

除了前、中、后三卫外，各个兵种也存在着明显的相克关系，比如说刀兵克枪兵、枪兵克骑兵、骑兵克刀兵。这样玩家必须针对各兵种的能力特点，让他们各司其职。最强的组合则是前卫短刀骑兵、中卫长枪骑兵、后卫火枪兵。由于敌将率领的部队各不相同，玩家想要相对轻松地取得胜利，就一定要知己知彼。虽然在战前准备时已经自动为玩家编成队伍，但是这些却远远不能满足战场的变化。玩家必须在自军编成时，考虑到敌军部队的因素，让每名出战武将都能克制一两种布阵方式，在战斗中派遣该武将消灭对应的敌人。虽然在战前准备时已经自动为玩家编成队伍，但是这些却远远不能满足战场的变化。对应各种士兵，每名武将都有自己独特的战技，在战斗中消耗战术值发动，有时战技的发动直接影响到战斗结果，因此玩家必须全面考虑武将战技、武将能力、兵种搭配、三行布阵等因素，进行合理布阵。战术值关系到战技的使用次数，但提升的方法却只有一个，那就是尽量消灭敌人部队。



本作中登场的武将数量众多，玩家手下也是人才济济，而每场战斗则只能出场有限的几名武将。因此在派遣武将时，玩家还要慎重考虑如何利用好有限的出场名额。因为本作的主人公就是织田信长，因此他的能力在整个游戏中都是数一数二，并且又经常是必须出战角色，因此在战斗中一定要注意信长大人的培养，在某些战斗中，甚至要放弃其他几个出场名额，而将富裕出的士兵全部交给信长。

本作的战斗胜利条件并非单纯的全歼敌军，虽然全歼敌军能获得更高的经验，是提升战术值的唯一手段。但是在有些战斗中，敌人异常强悍，全歼敌军绝对是可望而不可及的幻想，在这些战斗中，我们则要集中有限的兵力，忍痛割爱放弃那些超级强悍的敌人，直接将其主帅消灭。进行战斗时候我军还必须集中兵力集团前进，绝对不能单枪匹马的一味蛮干。另外在战斗中，玩家还可以让那些配备火枪兵的部队与敌部队拉开距离，发起远程攻击。虽然这种攻击方式并不能给予敌人致命的打击，但却可以屈死那些没有配备火枪兵的敌人。在特定战斗中玩家派遣部队移动到固定的场所，还可以招募到隐藏人物成为部下，其中最著名的则是蜂须贺小六。

地形对战斗也会产生影响，在城市、山地、树林里可以提升部队的防御力，而在沙滩、平地上则会降低防御力，因此在战斗中，玩家要尽量让自军抢占有利地形，在两种地形交界处向敌人发起攻击。

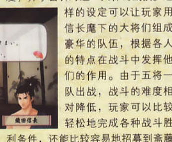
在战国时代广阔的大海也是英雄豪杰们生死角逐挥洒血汗的场所，所以在本作也真实再现了一些著名的海上战役，而在海战中海风则是影响行军速度的重要因素。

虽然GBA主机机能有限，但本作却最大程度地发挥了硬件条件，充分展现出了战略游戏的魅力，并将战国时代真实再现，还为玩家提供了天马行空自由发挥的空间，实在是战国迷不能错过的一款优秀作品。

信长战记

厂商：Global A 机种：PS2
类型：战略模拟 日期：2004年6月3日

在信长异闻录发售大约两年后，Global A又推出了本款作品。本作的系统与信长异闻录基本相同，但随着硬件机能的提升，除了游戏画面更为精美，战略性更强外，还增加了不少新要素，也是一款非常有代表性的优秀作品。



本作仍然将部队分为前卫、中卫、后卫三行，但每行都分成三队。整支部队由五支小部队组成，每支小部队都能派遣一名武将带领。这样的设定可以让玩家在每场战斗中都派遣多名武将上场，避免了上作中人才济济但却不能全部利用的缺陷。在信长异闻录中，上场参加战斗的武将只要消灭敌人部队，便会取得经验，逐渐修炼出新的战技。在本作中，参加战斗的武将则要根据率领的兵种获得经验，简单说来就是带什么兵得到什么经验，在战斗中提高这一兵种的熟练度，并学会针对这一兵种的战技。这样的设定可以让玩家用信长麾下的大将们组成豪华的队伍，根据各人的特点在战斗中发挥他们的作用。由于五将一队出战，战斗的难度相对降低，玩家可以比较轻松地完成各种战斗胜利条件，还能比较容易地招募到斋藤道三等著名角色。不过因为五将一队，在战斗中士兵削减很快，士兵数为零时，该小队的副将自动撤退，玩家一定要让自己想培养的武将率领士兵数较多的队伍。如果主将士兵数为零，其他副将士兵数再多也会被判定该部队撤退，因此除了保护信长以外玩家还要尽量保护好各大部队的主帅。

在本作中还引入了阵的概念，根据玩家将五支小队在三乘三九格的布阵图上摆放的位置不同，会产生鱼鳞、鹤翼、锥形等的阵形。各种阵形都有各自的作用，可以直接影响到战斗。在追杀逃亡武将的战斗中，玩家则要让主力布下一字长蛇阵，在最短的时间内抓住敌人；在敌强我弱的势力对比时，玩家可以布下重视防御的方圆阵，减少士兵的损耗。

剧情的发展继续保持传统，根据玩家的对话走不同的分支路线，但玩家可以选择的战斗更多，几乎每一章玩家都能选择不同的战斗路线。对应武将本作还增添了道具，装备上道具可以提升武将能力，只要玩家完成了特定的战役，便可以得到这些珍贵的物品。





值得一提的是本作的游戏背景和音乐与战国时代极其吻合，代入感极强。主人公织田信长随着游戏的进行，外表、气质、服饰、语言都会发生变化，可以让玩家对信长对战国都有一个新的认识。

喜欢战略游戏又想学习到战国知识的玩家，请不要错过信长异闻录和信长战记这两款作品，虽然它们的知名度并不高，也并非出自业界巨头之手，但绝对都是非常优秀值得一玩的作品。

风清云淡

育碧七年回首，回忆在时间中变得模糊且真实

叶伟专栏

Vol.005





叶伟，1994年成为电软专职撰稿人，99年加入法国育碧上海分公司，历任游戏设计师、制作人等重要职位，2006年自立门户，现为某游戏企业总裁兼执行董事。

这女孩给我留下的印象不错，按照现在流行的说法，算是很萌很罗莉的女生。

现在形势不同了，面对太多好玩的东西可供选择，人心变得愈发浮躁，大多数人都没有耐心去经过一番苦练来获得"苦尽甘来"的体验。

（五）

忽然想到，与其如流水帐般把之前的事件都过一遍，还不如抓住重点，写点刺激香艳的故事比较好玩且抓眼球。

那么从哪里开始呢？

或许SS事件算是第一个能够震惊上海育碧的故事吧……

说起来，SS算是上海育碧最老的员工之一了。她是由翁颖明在张国芳之后招聘的员工，工作职位为行政助理，但其实也就是兼了一些文员工作的前台接待而已。

不过在公司开始运作的那段时间里，SS的工作还是很多的，主要都是和招聘有关。之后随着公司的工作慢慢走上正轨，她也越来越多地坐在了时代广场17楼前台的位置上，逐渐成为了专职的前台。

我第一次去育碧面试，见到的第一个Ubi员工就是SS。这女孩给我留下的印象不错：娇小的身材，说话也挺温柔委婉的，按照现在流行的说法，算是很萌很罗莉的女生。之后在工作上的主要接触，就是收发邮件、领文具、交付快递等等，反正是每天都能见到好几面，但每次见面又都只是惊鸿一瞥的样子。不过当时公司的人也不多，出出进进的总要和她打声招呼，加上所有的电话都由她转接，时间长了，就和一个家里的亲戚感觉差不多。

其实当时整个育碧都有这种家庭的感觉。

当2000年初兰吉利离开后，戈玲开始兼管制作部的业务，而由于制作部在整个集团中所占的分量越来越重，Studio的事务成为了育碧上海的重点。职位转换没多久，戈玲就从原来呆的18楼搬到了17楼原先兰吉利坐的地方，开始了对制作部门的正式管理工作，而原先市场和发行部的主要工作，就落在了当时的副总经理杨震的身上。

戈老太太——这是育碧中方员工在私底下对她的称呼（其实按说她的年龄也并不算太大，只是欧洲人过了三十五岁之后就比较显老而已）——是整个Ubi Shanghai最早的员工，在1996年建立上海育碧之前，她在俄罗斯从事医疗器械的贸易工作。关于她如何会来到中国，公司内部比较普遍的说法，是她和总裁Yves的太太私谊笃厚所致，但此事从未得到过任何官方的确认。总之，戈老太太来到了上海，以公司法人的身份成立了育碧上海，并且在贵都大酒店的写字楼租了一间办公室，招聘了陆嘉琦为她的助手，陆也因此成为Ubi Shanghai的第一位中方员工。不过此时Ubi Shanghai只是纯粹在探索代理发行中文行货游戏的可能性，主营业务是市场与发行，与之后的Studio是完全剥离的两个部分。我之前曾经说过，Ubi Shanghai Studio的第一位员工是兰吉利，而第一位中方员工是翁颖明，不过那都是差不多一年之后的故事了。

我们还是把视线收回到2000年的年初吧。戈老太太孤身一人来到Studio，她的原班人马，包括助理陆嘉琦、管事部经理姚晓燕等都还留在18楼未动。现在看来，从管理的角度来说，这也是一个安抚人心的举动。毕竟之前公司内部对于戈总与兰总之间的关系不和已是传得沸沸扬扬，就连我这个还算是小巴辣子的员工也时有耳闻。总体来说，Studio这块儿属于比较倾向于兰吉利的派系，戈玲初来乍到，也不好一下子改朝换代，多少要放点姿态出来的。

从行政关系上来说，自戈老太太统管全局之后，SS作为前台接待，就被纳入了管事部的编制当中。不过由于当时姚总（育碧上下对姚晓燕的称呼，估计"总"取自"总管"之意）还坐镇在18楼，因此上下之间并无非常直接的接触和管理。唯一让我感到有点好奇的，就是SS在这几年里似乎对前台这份工作干得自得其乐、毫无怨言，也许女孩子大都是求安逸而无远大志向的吧？我这么想着，加之项目繁忙，也就没有将此事太放在心上。

过了几个月，传出了SS结婚的消息，此后不久，做了太太的她眼见有喜，肚子一天天地大起来了。

育碧在当时对结婚的女员工还是比较照顾的，SS挺着个大肚子在前台，还要上下跑来跑去交递邮件什么的，不但吃力，看上去也有点不甚雅观，因此公司决定将她调入HR做一份闲职，以保母女平安。而前台的工作就由妮娜和吴钰两位女孩顶班了。

HR离我当时所在的项目组不远，一开始，每天我还都能看到SS按时上下班，但过了没多久就再也见不到她的身影了，我怀疑她是不是已经开始了回家休养生息，但此后不久的一个新闻让人瞠目结舌。

这天早晨，采购部的沈坚找我来到前台，让我复查一批快递的单据。我惊讶地发现，有几份寄往美国的快递名单后面，赫然写着我的签名，而我却无论如何想不起来曾经发送过这样的快递到那些地址，并且对签名的字体提出了质疑。之后的私下交流中，我才知道公司已经让多位项目经理复查了快递单据，并从中发现了很多冒名顶替的项目。

在当时，育碧上海和其它地区还没有建立高速网络隧道，所有的版本都要通过国际快递传来传去，因此这方面的支出是蛮高的。而整个快递发送的流程也非常简单，我们只消把东西（一般是光盘）送到前台，告诉SS发给育碧什么分部（或是总部），然后在事后的单据上签个字就行了。由于追踪什么的都由前台代劳，因此项目组内部一般对发出的快递从来不留记录，而这就不能不说是一个巨大的漏洞。

这个漏洞被SS抓在了手里。她找来一个外人，对内宣称是快递公司的代理，对外则宣称是公司的市场部经理。公司所有出去的国际邮件，都交到了这个外人的手里，然后通过他以更高的价格交付给国际快递公司拉差价。更有甚者，她和这位外人还一同伪造了大量子虚乌有的国际快递单据，以此获取非法的利润。由于SS身为前台接待，对所有快递有完全的掌控权，再加上所有电话都由她来转接，因此在相当长的一段时间内，竟然没有任何人对此产生一点怀疑。而SS之所以乐于坚守前台岗位数年不动摇，也正是因为这笔非分之财的缘故。

整个事件的泄漏十分具有戏剧性，事实上，SS的怀孕被调职是此事暴露的主因——当SS不再有权转接电话的时候，国际快递公司来电找寻这位不存在的市场部经理使得一切真相彻底暴露。

后来我们才知道，戈老太太对成本是最为敏感的，每个月越来越高的快递费用本来就让她产生了疑心，以她的精明，这件事其实早晚会被捅破。

之后对SS的处理极其严厉：全公司通告SS事件并提请公司所有同事自尊自爱，那位冒牌的市场部经理则进了大狱。姚总借着这件事被戈老太太邀请坐到了楼下，直接管理行政助理们。而SS自然是被开除了，但不清楚是在怀孕时或是生产后，至于之后是否还有追究她的刑事责任也不详。

SS事件成为公司轰动一时的话题，但随着时间的流逝，人们很快对此失去了兴趣，她的结局也就再也无人关心。

然而在我的记忆中，SS始终被定格在1999年2月22日那天的样子：娇小、温柔。人生是没有如果的，但我仍然要说，如果这一切能够保持下去，SS的人生恐怕会完全改变。

我仍然想知道她今天在何方。

说完了一些轶事，我想，我们再把目光放回Ubi和Ubi的游戏上吧。

Ubi起家的三大法宝：教育软件、Rayman，还有一个就是F1赛车游戏。

喜爱赛车的法国人，对F1的热情远远超乎中国人的想象。在Ubi上海，那些资深的老法们，从Julien Bare（他现在是中国2K Games的老大）到Francis Coldbeulf，无一例外都是痴狂的赛车迷，在育碧Studio成立的早期阶段，他们隔三差五便去曲阳赛车场疯狂一把是家常便饭。在这种情绪的感召下，Ubi的F1游戏有着起码的质量保证。

但Ubi遇到的最大阻碍，就是国际汽联的授权。

没有FIA的同意，不但游戏没法以F1或者一级方程式为名，就连赛车的模型、赛手、规则等等，也不能与实际情况类似。这无疑让整个游戏的品质打了一个莫大的折扣。育碧第一个类F1的作品，是买了摩纳哥赛道版权的Monaco Grand Prix，玩家们对其质量赞不绝口的同时，也表示出了缺少实名的无奈，这使得总部在后期终于下定决心，要取得国际汽联的授权，好好地把F1这个名牌发扬光大。

游心戏梦

成就只是一个数字 换不来任何有用的东西（上）



数字人生

也许这是一个很老的议题了，xbox360游戏的成就系统究竟是否有用？

肯定者认为实际的成绩记录了自己的游戏历程，而自己在一款游戏上所作的努力也能得到体现，更能够起到在以后回顾自己完成游戏细节的作用。

否定者认为，成就除了夸耀自己以外别无用处，而且为了成就刻意为之的研究和收集更是破坏了自由游戏的乐趣，无视成就一样能够享受游戏。

是的，成就只是一个数字，换不来任何有用的东西。甚而至于，为了追求游戏，有时候我们还会偏执到选择一款游戏的标准降到了成就取得是否容易的地步，而根本忘却了假如没有成就，很多糟糕的游戏我们是看都不会去看的。然而，无论如何，“成就犯”也好，反对者也罢，当我们检视大部分游戏的时候，我们会发现，我们依然无奈地被束缚在了数字的桎梏之中。除了对战格斗类型游戏之外，几乎所有游戏我们所追求的各种成果的表象之下，都是一个数字的变化和强大而已。RPG主角各项数值的为了挑战能力数值更高的敌人和关底；ACT动作操作的娴熟过程实际就是在尽量缩减敌我双方数值伤害的差距，并且很多ACT都利用装备的强化来提高角色的能力数值；RAC比较的是速度的数值；SLG是操控势力和敌对势力的数值对比的转化过程；甚而至于，连完全以剧情为主的文字AVG都在用分支剧情完成度的数字方法，来吸引玩家更多地投入时间。追求数字的极端就是类似一般的RPG网游这样无限延长主人公能力和装备数值强化的过程，而反映在属性数值上高低不同的道具装备，甚至可以成为一个运营公司或者一个玩家主要的盈利来源。

我们为游戏而痴，阅读这本杂志的大部分读者不能想象没有游戏的世界将会变成怎样的世界。然而，一个个彻夜不眠的夜晚，一次次反复挑战的过程，精疲力尽之余，假如我们能够清醒地直面游戏的过程充其量只是在追求数字的变化的时候，我们又有谁能够说得清，我们痴在了哪里？

数字不仅在左右着我们享受游戏乐趣的过程，甚至也左右着大部分人的判断标准。销量不能决定一款游戏的真正的素质谁都知道，然而成王败寇这一自古而来的现实主义思想，却往往让我们在耻笑国产商业大片的同时，面对自己拥护的游戏和主机时，也同样当了一回跟风盲从的看客。Wii的成功来自于他带给很多本来就玩游戏和不玩游戏的人们，一些过去所无法体会到的新的快乐，然而这些快乐并不能涵盖所有的游戏快乐。机能的差距，过于追求异质操作的特点促使很多厂商无力也无心去制作很多高规格的游戏作品，快餐化的理念渗透在了几乎所有相关游戏的风格上面，这也是wii每每被反对的玩家诟病为传统游戏不够的原因。同样，在国内各大论坛对于第三方作品归属的争论当中，wii支持者一边用wii革新的操作几乎要否定历来游戏的操作方式之外，同样在幻想ff13、bio hazad5这样的大作也能够缩水移植到wii平台之上，可见在内心深处，单有异质操作带来的纯粹的快乐依然是不够的。



相对较为低廉的价格使更多的消费者愿意走近wii这台带有健身功用的游戏主机，较小的投入而屡屡获得较高的回报，也使很多游戏厂商更愿意将不多的精力花费在快餐化的小品制作之上。于是，一个悖论就此出现。作为史上普及最快，当今最成功的游戏平台，理应获得大部分第三方厂商最有分量的游戏标题，然而游戏毕竟是视觉娱乐为主，人们对于视觉享受追求的需要，远远超过很多一直持“游戏性无关画面”论者的想象。所以不管索尼和微软这对难兄难弟目前有怎样的窘迫境界也好，无论360和ps3在wii势如破竹的销售速度之前如何的不值一提也好，这个时代所能出现的适应时代视觉娱乐标准的游戏大作，注定与wii无缘。除非是挂着大作标题的外传性质的小品，才会成为厂商为开发大作而积累资金的骗钱手段而登陆wii。

也正因为如此，三方心知肚明这个主机争霸时代的结果至少允许两个定位不同的平台并存，任天堂继续开发各种各样的周边刮干净所有可能和不可能的消费者的口袋，而微软和索尼对第三方的争夺战也成了竞争的主旋律。

不但游戏的世界会因为数字而产生倾斜，在我们的现实生活中，我们所能听到的很多对个人价值甚至道德价值的判断，标准也简化到了一个数字上面。

一个完成自己所有理想的穷光蛋算不算成功者？也许后世的评定可以充分证明他的存在价值，因为后世的人们和这个个人之间已经不存在任何的利益冲突或共享。但是我们现实中所能听到的最多的话又是什么呢？工资的高低，住房面积的大小，一掷千金的挥霍程度，这一切都变成了成功的象征，甚至经常让人们忽略这些数字的背后到底是自身能力带来的回报，还是家族或裙带关系所带来的不劳而获？（未完待续）

卢斌专栏
Vol.004

Silence，上海人，国内资深游戏人，曾参加多本游戏媒体的制作和撰稿工作。在他的文字中，我们可以感受到时间与生命在流动的声音，继而感动。

数字不仅在左右着我们享受游戏乐趣的过程，甚至也左右着大部分人的判断标准。

游戏的世界会因为数字而产生倾斜，在我们的现实生活中，我们所能听到的很多对个人价值甚至道德价值的判断，标准也简化到了一个数字上面。

新作游戏发售表

NDS游戏《最终幻想水晶编年史・命运之轮》迎来了发售日，玩家们在经过漫长的等待之后，终于能够玩到这款精致的作品了。S・E在今年创造的"FF狂潮"，还远远没到结束的时候。另一边，PS2上的《战国无双2猛将传》也已经来到了广大《无双》爱好者的面前，虽然已经立秋，但新作发售的"热度"却还没有减退。 □责编/箸子

PS2

中文名	原名	类型	厂商
8月23日			
★战国无双2 猛将传	战国无双2 猛将传	ACT	KOEI
Pure×Cure Recovery	ピュア×キュア リカバリー	AVG	Alchemist
养育犬福 茁壮成长	すくすく犬福 もっとすくすく	PUZ	Compile Heart
8月28日			
疯狂青蛙赛车	Crazy Frog Arcade Racer	RAC	Valcon Games
特技人：引爆	Stuntman：Ignition	RAC	THQ
老虎伍兹高尔夫巡回赛08	Tiger Woods PGA Tour 08	SPG	EA
8月30日			
妖鬼姬传 魔怪幻灯话	妖鬼姬传 あやかし幻灯话	AVG	IDEA FACTORY
Chanter 如果你的歌声传到	シャンテ -キミの歌がとどいたら-	AVG	Interchannel
水夏A.S+ 永恒之名	水夏A.S+ エターナルネーム	AVG	Sweets
银魂 和银一起！我的歌舞伎町日记	银魂 银さんと一绪！俺のかぶき町日记	ACT	NBGI
狂热节拍 II DX13 DistorteD	ビートマニアDX13 DistorteD	RAG	KONAMI
家庭教师HITMAN 拼命之炎与黑之记忆	家庭教师ヒットマンREBORN 死ぬ气の炎と黑き记忆	FTG	MMV
9月5日			
世界冠军杯彩球战	World Champion Paintball	STG	Valu Soft
9月6日			
鬼火	ウイル・オ・ウイスプ	AVG	IDEA FACTORY
大象家族贝巴	Babar	AVG	Game Factory
Dear My Son！儿子育成狂骚曲	ディア マイ サン！ ムスコ育成狂骚曲	SLG	D3 Publisher
9月11日			
NHL 08	NHL 08	SPG	EA
9月13日			
死角侦探 空之世界Thousand Dreams	死角探侦 空の世界 Thousand Dreams	AVG	Nine's fox
实战弹子必胜法！CR樱大战	实战パチンコ必胜法！CRサクラ大战	TAB	SEGA
9月18日			
犯罪现场调查：三维谋杀案	CSI：Dimensions of Murder	AVG	Ubisoft
极品醉车2 激情之夜	Juiced 2：Hot Import Nights	RAC	THQ
华纳群星总动员 超级兵工厂	Looney Tunes：Acme Arsenal	ACT	Warner Bros
80年代歌星	SingStar '80s	RAG	SCE
虹吸战士 黑镜	Syphon Filter：Dark Mirror	ACT	SCE
9月20日			
公主协奏曲	プリンセスコンチェルト	RPG	Broccoli
阿拉伯遗迹 沙漠婚约	アラビアンズ・ロスト The engagement on desert	AVG	PROTOTYPE
圣兽 螺旋之章	セイント・ビースト 螺旋の章	AVG	MMV
七色糖果Pure！	なないろ★ドロップス Pure！	AVG	Media Works
金色琴弦2 返场	金色的コルダ2 アンコール	AVG	KOEI
9月25日			
益智之谜 战神的挑战	Puzzle Quest：Challenge of the Warlords	PUZ	D3 Publisher
无敌风火轮赛车 战胜	Hot Wheels：Beat That	RAC	Activision
世界扑克冠军联赛2008	World Series of Poker 2008	TAB	Activision
9月26日			
后院美式足球2008	Backyard Football 2008	SPG	Atari
9月27日			
梦幻之星 宇宙 伊尔米纳斯的野望	ファンタシースターユニバース イルミナスの野望	RPG	SEGA
悠久之樱	悠久ノ樱	AVG	IDEA FACTORY
最终试验・鲸 Alive	最终试验くじら アライブ	AVG	Sweets
彩色水族馆 My Little Mermaid	カラフルアクアリウムMy Little Mermaid	AVG	Nine's fox
新天魔界 混沌世纪 愿望	ジェネレーション オブ カオスデイザイア	RPG	IDEA FACTORY
今天开始是魔王 真魔国的假日	今日からマ王 真マ国の休日	AVG	NBGI
必胜弹子 新世纪福音战士 真心为君	必胜パチンコ 新世纪エヴァンゲリオン まごころを君に	TAB	D3 Publisher
天使侧像	エンジェル・プロファイル	RPG	Cyber Front
死神BLEACH 战士之刃2nd	BLEACH ブレイドバトラーズ2nd	ACT	SCE
10月2日			
蜘蛛侠 敌友难辨	Spider-Man：Friend or Foe	ACT	Activision
古惑狼 泰坦	Crash of the Titans	ACT	Sierra
小傻瓜与魔法书	Noddy and the Magic Book	SLG	Game Factory
NBA'08	NBA'08	SPG	SCE
10月4日			
新世纪GPX无限之路4	新世纪GPX ロードトゥザインフィニティ	RAC	SUNRISE
龙珠Z闪耀！流星	ドラゴンボールZ スパーキング！METEOR	FTG	NBGI
10月5日			
经典弹珠台 威廉姆斯合集	Pinball Hall of Fame：The Williams Collection	TAB	Crave
10月9日			
FIFA足球08	FIFA Soccer 08	SPG	EA
斯派罗传说 永夜	Legend of Spyro：The Eternal Night	ACT	Sierra
托尼霍克练习场	Tony Hawk's Proving Ground	SPG	Activision
10月11日			
圣灵之心	アルカナハート	FTG	AQ
美少女麻将 偶像雀士IV	アイドル雀士 スーチーパイIV	TAB	Jaleco
10月18日			
世界英雄GORGEOUS	ワールドヒーローズ ゴージャス	FTG	SNK PLAYMORE
银河天使 II 无限回廊之键	ギャラクシーエンジェル II 无限回廊の键	RPG	Broccori
Palais De Reine	パレドゥレーヌ	AVG	Interchannel
10月25日			
魔塔大陆2 少女们响彻世界的创造诗	アルトネリコ2 世界に响く少女たちの创造诗	RPG	BANPRESTO
热带低气压少女	热带低气压少女	AVG	Nine's fox
2007年发售预定			
战国BASARA2 英雄外传	战国BASARA2 英雄外传	ACT	CAPCOM

Wii

中文名	原名	类型	厂商
8月23日			
章鱼气泡	しゃるうぃ☆たころん	PUZ	Compile Heart
8月27日			
银河战士PRIME3 堕落	Metroid Prime 3：Corruption	STG	任天堂
狂欢节	Carnival Games	ACT	Global Star
8月28日			
老虎伍兹高尔夫巡回赛08	Tiger Woods PGA Tour 08	SPG	EA
终极猎鸭	Ultimate Duck Hunting	STG	Detn8 Games
9月4日			
暴力橄榄 联盟	Blitz：The League	SPG	Midway Games
台球聚会	Pool Party	SPG	SouthPeak
9月7日			
面包忍者	Ninjabread Man	ACT	Conspiracy
9月13日			
SSX Blur	SSXブラー	SPG	EA
9月18日			
宇宙家庭	Cosmic Family	ACT	Ubisoft
水银 熔化革命	Mercury Meltdown Revolution	PUZ	IE
9月20日			
★战国无双KATANA	战国无双KATANA	ACT	KOEI
9月25日			
DDR热舞聚会	Dance Dance Revolution HOTTEST PARTY	RAG	KONAMI
愤怒乒乓	Balls of Fury	SPG	DSI
无敌风火轮赛车 战胜	Hot Wheels：Beat That	RAC	Activision
龙之刃 怒火	Dragon Blade：Wrath of Fire	ACT	D3 Publisher
益智之谜 战神的挑战	Puzzle Quest：Challenge of the Warlords	PUZ	D3 Publisher
9月27日			
我与模拟小镇	ぼくとシムのまち	SLG	EA
结界师 黑芒楼之影	结界师 黑芒楼の影	ACT	NBGI
9月28日			
Dave Mirra自行车越野挑战赛	Dave Mirra BMX Challenge	RAC	Crave
9月发售预定			
新・中华大仙 麦克尔与明明的冒险	新・中华大仙 マイケルとメイメイの冒险	STG	STARFISH SD
10月9日			
FIFA足球08	FIFA Soccer 08	SPG	EA
10月16日			
战火兄弟连 急速推进	Brothers in Arms：Double Time	FPS	Ubisoft
10月25日			
宝岛Z 巴尔巴罗斯的秘宝	宝岛Z バルバロスの秘宝	AVG	CAPCOM
11月1日			
欧普耐	オプーナ	RPG	KOEI
11月6日			
★灵魂能力 传说	ソウルキャリバー レジェンズ	ACT	NBGI
11月12日			
★超级马里奥银河	スーパーマリオギャラクシー	ACT	任天堂
11月13日			
★梦精灵 梦境遨游	NIGHT Journey of Dreams	ACT	SEGA
11月15日			
★生化危机Umbrella编年史	バイオハザード アンブレラクロニクルズ	AVG	CAPCOM
12月3日			
★任天堂全明星大乱斗X	大乱斗スマッシュブラザーズX	ACT	任天堂
2007年年内预定			
突击高级战争W	突击ファミコンウォーズW	SLG	CAPCOM
战国BASARA2 英雄外传	战国BASARA2 英雄外传	ACT	CAPCOM
陆行鸟不可思议的迷宫 忘却时间的迷宫	チョコボの不思议なダンジョン 时忘れの迷宫	RPG	SQUARE ENIX
发售日未定			
★最终幻想 水晶编年史 Crystal Bearer	FFCCクリスタルベアラー	RPG	SQUARE ENIX

PS3

8月23日			
山佐Digi世界SP 弹子战国无双	山佐Digiワールド SP パチスロ战国无双	TAB	YAMASA
8月28日			
老虎伍兹高尔夫巡回赛08	Tiger Woods PGA Tour 08	SPG	EA
战鹰	Warhawk	SLG	SCE
8月30日			
★剑刃风暴 百年战争	Bladestorm: The Hundred Years' War	ACT	KOEI
维加斯赌局 扑克版	High Stakes on the Vegas Strip: Poker Edition	TAB	SOE
9月3日			
黑暗地带 战区51	BlackSite: Area51	ACT	Midway Games
9月4日			
龙穴	Lair	ACT	SCE
9月6日			
超级口袋战士方块ⅡTurbo高清混合版	Super Puzzle Fighter II Turbo HD Remix	PUZ	CAPCOM
9月11日			
上古卷轴Ⅳ 湮灭	Elder Scrolls IV: Oblivion	RPG	Bethesda
NHL 08	NHL 08	SPG	EA
科林麦克雷拉力	DiRT	RAC	Codemasters
9月12日			
天剑	Heavenly Sword	ACT	SCE
9月13日			
无限地带23蓝色花环	メガゾーン23青いガーランド	AVG	Compile Heart
9月17日			
勒颈	John Woo Presents Stranglehold	ACT	Midway Games
特技人: 引爆	Stuntman: Ignition	RAC	THQ
9月18日			
炽天使2 隐秘任务	Blazing Angels2: Secret Missions	SLG	Ubisoft
9月24日			
滑板	skate	SPG	EA
9月25日			
极品醉车2 激情之夜	Juiced 2: Hot Import Nights	RAC	THQ
9月27日			
阿加列斯特战记	アガレスト战记	RPG	Compile Heart
10月25日			
忌火起草	忌火起草	AVG	SEGA
★GT赛车5 序章	GRAN TURISMO 5 PROLOGUE	RAC	SCE
11月13日			
荣誉勋章 空降师	Medal of Honor: Airborne	FPS	EA
★刺客信条	アサシン クリード	ACT	Ubisoft
2007年发售预定			
★合金装备・索利德4 爱国者之铳	メタルギアソリッド4ガンズ・オブ・ザ・パトリオット	ACT	KONAMI
★真・三国无双5	真・三国无双5	ACT	KOEI
致命惯性	Fatal Intertia	RAC	KOEI
2008年发售预定			
灵魂能力4	ソウルキャリバー4	FTG	NBGI
发售日未定			
★生化危机5	バイオハザード5	ACT	CAPCOM
★怪物猎人3	モンスターハンター3	ACT	CAPCOM
★白骑士物语	白骑士物语	RPG	SCE

XBOX360

8月27日			
勒颈	John Woo Presents Stranglehold	ACT	Midway Games
摩托GP'07	MotoGP '07	RAC	THQ
8月28日			
高达无双	Dynasty Warriors: Gundam	ACT	NBGI
特技人: 引爆	Stuntman: Ignition	RAC	THQ
老虎伍兹高尔夫巡回赛08	Tiger Woods PGA Tour 08	SPG	EA
9月4日			
荣誉勋章 空降师	Medal of Honor: Airborne	FPS	EA
9月6日			
致命惯性	Fatal Inertia	RAC	KOEI
9月11日			
上古卷轴Ⅳ 湮灭	Elder Scrolls IV: Oblivion	RPG	Bethesda
9月13日			
大蛇无双	无双OROCHI	ACT	KOEI
9月18日			
炽天使2 隐秘任务	Blazing Angels2: Secret Missions	SLG	Ubisoft
9月25日			
★光环3	Halo3	FPS	Microsoft
10月23日			
★皇牌空战6解放战火	Ace Combat 6: Fires of Liberation	SLG	NBGI
10月30日			
★VR战士5	Virtua Fighter 5	FTG	SEGA
★使命召唤4 现代战争	Call of Duty 4: Modern Warfare	FPS	Activision
11月13日			
★刺客信条	アサシン クリード	ACT	Ubisoft
11月发售预定			
★剑刃风暴 百年战争	Bladestorm: The Hundred Years' War	ACT	KOEI
2007年发售预定			
★失落的奥德赛	Lost Odyssey	RPG	Microsoft
★真・三国无双5	真・三国无双5	ACT	KOEI

NDS

8月23日			
★最终幻想水晶编年史 命运之轮	FFCCリング・オブ・フェイト	RPG	SQUARE ENIX
艾科利丝	エコリス	SLG	Interchannel
酒匠DS	酒匠DS	ETC	EA
8月30日			
ONI零 战国乱世百花缭乱	ONI零 战国乱世百花缭乱	AVG	Compile Heart
召唤之夜 双子时代 精灵们的共鸣	サモンナイト ツインエイジ 精灵たちの共鸣	RPG	BANPRESTO
海贼王 Gear Spirit	ワンピース ギアスピリット	ACT	NBGI
9月13日			
★口袋妖怪不可思议的迷宫 时之探险队	ポケモン不思议のダンジョン 时の探検队	RPG	POKEMON
★口袋妖怪不可思议的迷宫 暗之探险队	ポケモン不思议のダンジョン 暗の探検队	RPG	POKEMON
9月20日			
元素圣兽 五柱神之谜	エレメンタルモンスター 五柱神の谜	TAB	HUDSON
拯救德尔托拉 七块宝石	デルトラクエスト 7つの宝石	RPG	NBGI
家庭教师 重生DS 开炎	家庭教师REBORN! DS开炎	ACT	TAKARA TOMY
9月27日			
兽神传 终极兽战士	兽神传 アルティメットビーストバトラーズ	TAB	KONAMI
地狱少女 朱蔓	地狱少女 朱蔓	AVG	Compile Heart
10月1日			
★忍者外传 龙之剑	NINJA GAIDEN Dragon Sword	ACT	TECMO
10月4日			
★远古封印之炎	ARCHAIC SEALD HEAT	RPG	任天堂
10月25日			
★最终幻想战略版A2 封穴的魔导书	FFTA2 封穴のグリモア	SLG	SQUARE ENIX
Code Geass 叛逆的鲁鲁修	コードギアス 反逆のルルーシュ	RPG	NBGI
11月1日			
驯龙者 音魂	ドラゴンテイマー サウンドスピリット	RPG	NBGI
★三国志DS2	三国志DS2	SLG	KOEI
2007年发售预定			
★勇者斗恶龙Ⅸ 星空守望者	ドラゴンクエストⅨ 星空の守り人	RPG	SQUARE ENIX
勇者斗恶龙Ⅳ 被引导者	ドラゴンクエストⅣ 导かれし者たち	RPG	SQUARE ENIX
流星洛克人2	流星のロックマン2	RPG	CAPCOM
符文工房2	ルーンファクトリー2	RPG	MMV
发售日未定			
★最终幻想Ⅳ	ファイナルファンタジーⅣ	RPG	SQUARE ENIX
勇者斗恶龙Ⅴ 天空的新娘	ドラゴンクエストⅤ 天空の花嫁	RPG	SQUARE ENIX
勇者斗恶龙Ⅵ 幻之大地	ドラゴンクエストⅥ 幻の大地	RPG	SQUARE ENIX

PSP

8月23日			
龙骑士的咏叹调 直至龙眠	ドラグナーズアリア 龙が眠るまで	RPG	日本一
9月6日			
超杰交融	REZEL CROSS	RPG	SCE
9月13日			
★核心危机 最终幻想Ⅶ	クライシスコア・ファイナルファンタジーⅦ	RPG	SQUARE ENIX
Fate/Tiger斗技场	フェイト/タイガーころしあむ	FTG	CAPCOM
9月18日			
游戏王GX 双重之力2	游戏王デュエルモンスターズGX タッグフォース2	TAB	KONAMI
机密武装 蔓延	Coded Arms: Contagion	FPS	KONAMI
9月20日			
R-TYPE战略版	R-TYPEタクティクス	SLG	IREM
合金装备OPS+	メタルギアソリッドポータブルオプスプラス	ACT	KONAMI
9月27日			
英雄传说2空之轨迹SC	英雄传说2空の轨迹SC	RPG	FALCOM
湾岸午夜赛车Portable	湾岸ミッドナイト ポータブル	RAC	元气
10月4日			
高达战斗编年史	ガンダムバトルクロニクル	ACT	NBGI
10月23日			
★恶魔城X编年史	恶魔城ドラキュラX クロニクル	ACT	KONAMI
11月6日			
★寂静岭 起源	サイレントヒル オリジンズ	AVG	KONAMI
2007年发售预定			
凉宫春日的约束	凉宫ハルヒの约束	AVG	NBGI
2008年发售预定			
★战神 奥林匹斯之链	God of War: Chains of Olympus	ACT	SCE

中国第一本权威PSP专门志

中国销量最高的主机，内容权威实用的专门志！

9月3日 全国上市

PSP 最强娱乐情报专门志！游戏、影音、模拟器全收录！双光盘超大容量收录！

附送DVD-ROM 最新PSP游戏满载

PlayStation Portable

iPSP Vol.①

超值价14.8元

100%超值

开篇特企：

你会买新版PSP吗？

北京游戏市场大扫描

最终幻想7 核心危机前沿超大报道

Dark Alex 的接班人？全新破解系统 3.52 M33 全接触

PSP 终极数码伴侣

SPS 详细测评

特色专栏：PSP 女生

女生不得不玩PSP的十大理由

超详攻略

狂野历险 XF& 极魔界村改

所有您需要的都收录在附带光盘中

光盘与杂志完美结合

及时的破解咨询
详细的教程讲解
完整的攻略研究

- 涵盖当月PSP的热门信息
- 近距离的市场扫描，对您周边的游戏市场大检阅
- 游戏、影视、音乐、时尚四大元素与PSP的完美结合

双DVD
光盘附带
海量内容



超值定价
14.8元

使你手中的PSP成为众人眼中的焦点
iPSP——“爱PSP”玩家的必备书刊